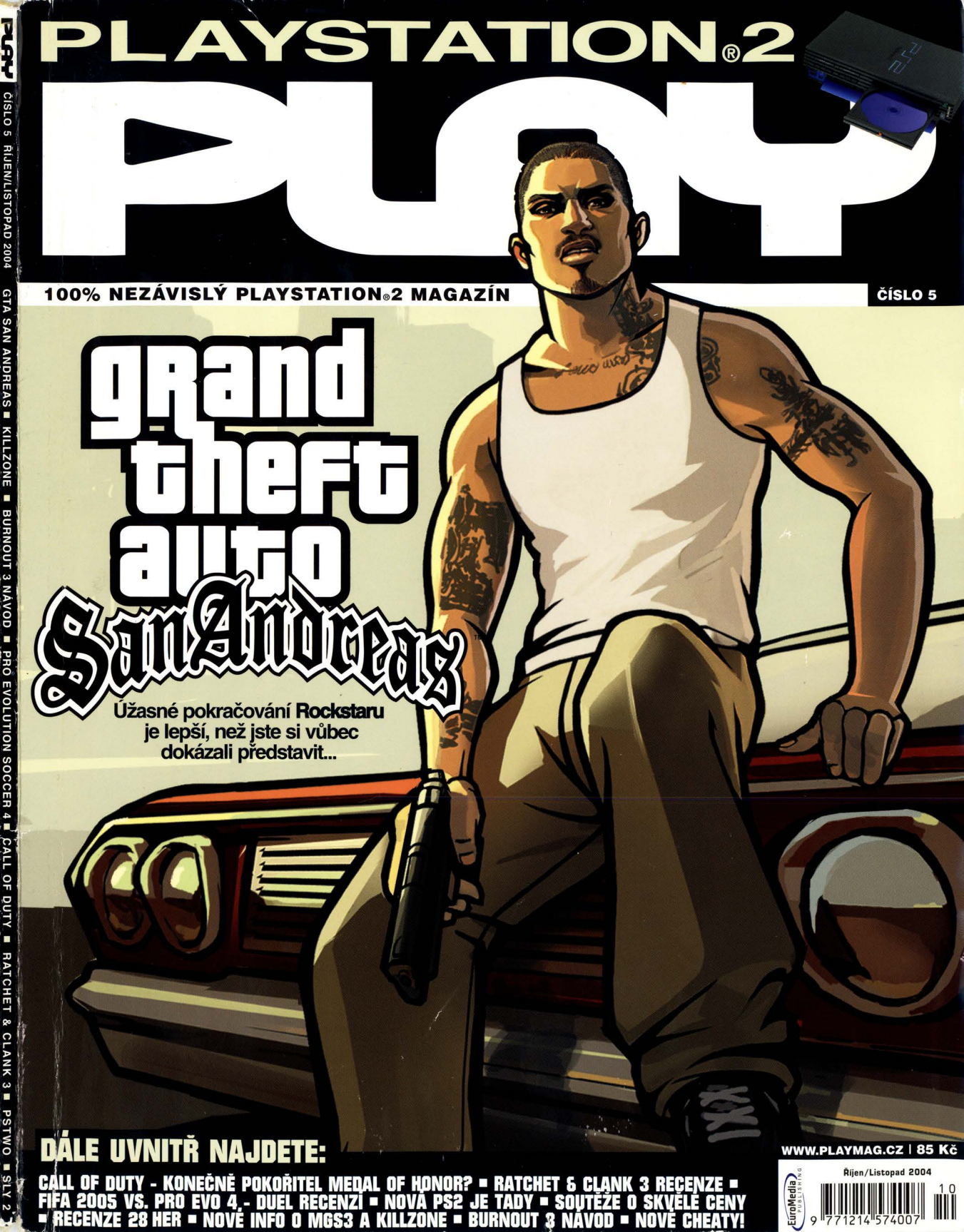
PLAYSTATION®2 PLAY

100% NEZÁVISLÝ PLAYSTATION®2 MAGAZÍN

ČÍSLO 5

PLAY ČÍSLO 5 ŘÍJEN/LISTOPAD 2004

GTA SAN ANDREAS ■ KILLZONE ■ BURNOUT 3 NÁVOD ■ PRO EVOLUTION SOCCER 4 ■ CALL OF DUTY ■ RATCHET & CLANK 3 ■ PSTWO ■ SLY 2



grand theft auto San Andreas

Úžasné pokračování **Rockstaru** je lepší, než jste si vůbec dokázali představit...

DÁLE UVNITŘ NAJDETE:

CALL OF DUTY - KONEČNĚ POKOŘITEL MEDAL OF HONOR? ■ RATCHET & CLANK 3 RECENZE ■ FIFA 2005 VS. PRO EVO 4 - DUEL RECENZÍ ■ NOVÁ PS2 JE TADY ■ SOUTĚŽE O SKVĚLE CENY ■ RECENZE 28 HER ■ NOVÉ INFO O MGS3 A KILLZONE ■ BURNOUT 3 NÁVOD ■ NOVÉ CHEATY!

WWW.PLAYMAG.CZ | 85 Kč

Říjen/Listopad 2004

EuroMedia PUBLISHING

9 771214 574007 10

SCORE 128 PRÁVĚ NA STÁNCÍCH!

Další číslo největšího herního časopisu v ČR 148 stran

- ✗ **Reportáž z londýnských výstav ECTS a EGN**
- ✗ **Exkluzivní screenshoty Quake IV a The Elder Scrolls IV**

ROZSÁHLÉ RECENZE

The Sims 2
Druhý díl světového fenoménu a nejprodávanější hry všech dob

Call of Duty United Offensive
Pokračování nejlepší hry loňského roku

Codename: Panzers
Nejzábavnější RTS z druhé světové války

FIFA 2005
Letos zatím nejpovedenější fotbal

NA DVD NAJDETE

- ✗ Plná hra zdarma Tony Hawk's Pro Skater 3
- ✗ Nejlepší skateboardový simulátor všech dob
- ✗ 5 GB hratelných demoverzí!!!

Warhammer 40000: Dawn of War, Colin McRae Rally 2005, Medal of Honor: Pacific Assault, Locomotion, Evil Genius, FIFA 2005, Xpand Rally, Rome: Total War a mnoho dalších

Videa, módy, patche a kvanta dalších vychytávek pro hráče na 9,4 GB!

WWW.SCORE.CZ

100% NEZÁVISLÝ PLAYSTATION 2 MAGAZÍN!

PLAY

JAN MODRÁK
ŠÉFREDAKTOR

PŘÍLIŠ MNOHO HER?

Je to jedno z největších klišé v herních médiích. O prázdninách sepisují šéfredaktoři úvodníky o tom, jak málo her (a ještě méně kvalitních) v létě vychází, aby pak náhle před Vánoci začali herní průmysl vynášet do nebes a pochvalovat si, že konečně mají co hrát. I já mám samozřejmě z tolika her nad 80% velkou radost, ale přesto - nebylo by lepší vydání lépe rozvrhnout tak, aby nedocházelo k takovým paradoxům, že v jeden měsíc nevyjde jediná dobrá hra a o tři měsíce později jich je deset? Až sem ke mně teď slyším prodejce, kteří své kroky obhajují tím, že se 70% všech her prodá právě před Vánoci. Ačkoliv bych si mohl rýpnout a zeptat se, zda jsou si jistí, že to je Vánocemi a ne tím, že jindy nic nevychází, neudělám to. Takový je prostě trh.

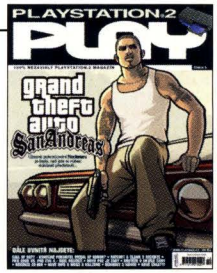
Co ale nechápu vůbec, je neustálá snaha konkurovat stejným titulům na trhu. Posuďte sami: v průběhu posledních dvou měsíců se objevily tři akční hry s tématikou Vietnamu. Během jednoho jediného týdne se do obchodu dostane *FIFA 2005* i *Pro Evo 4* (a jen o pár týdnů později ještě další dvě podobné hry). Během nějakých šesti týdnů vydá jedna nejmenovaná firma (!!) hned tři kvalitní plošinovky, tedy hry, které si konkurují samy sobě. Rovněž během šesti týdnů vychází na trh tři různé rallye hry (a pokud mě paměť neklame, ve zbytku roku nevychází žádná jiná). Fajn, to by mohlo stačit. Nemusím být zrovna Einstein, abych chápal, proč se něco podobného děje, ale zároveň je jasné, že to není vůbec normální.

Má to samozřejmě za následek jednu nepříjemnost pro nás jako pro časopis. Zatímco v červnovém čísle PLAY můžeme bez potíží věnovat průměrnému *Harrymu Potterovi* dvoustránkovou recenzi, v příštím čísle se řada podstatně lepších her vejde na jedinou stránku, což je na adekvátní popis příliš málo. A nejde tu teď pouze o to, že vycházíme jako dvouměsíčník.

Ale dost kritiky, to bych se tu také mohl pustit do nominace naší fotbalové reprezentace. Musíme svět brát takový, jaký je. A co si budeme namlouvat, ať si to vydávají kdy chtějí - to, že se k *Jakovi 3* dostanu až příští rok v březnu, vůbec nevadí. Přece se nebudu nervovat v prosinci u pěti her, abych pak v lednu znuděně kroutil Rubikovou kostkou.

No řekněte, nejsem já Einstein?

Jan Modrák



STRANA 006
Hlavní téma:
Grand Theft Auto:
San Andreas

STRANA 026
A ještě jedno
hlavní téma:
Call of Duty

STRANA 044
Hlavní recenze:
Ratchet & Clank:
Up Your Arsenal

ŠÉFŮV TRUMF

SLY 2: BAND OF THIEVES

Kvalitních her v tomto čísle recenzujeme vážně celkem dost. Schválně si zkuste spočítat, kolik titulů tentokrát dostalo přes 80%. Nehrál jsem všechny, ale většinu ano. Ale pokud mohu doporučit jen jednu z nich, bude to tenhle „outsider", který bůh ví proč žije ve stínu slavnějšího *Ratcheta* a *Jaka*. Dejte mu šanci. Je naprosto fantastický. Můj názor: zatím nejlepší plošinovka letošního roku (a porazit už ho může jen *Jak 3*). Nebudete litovat.

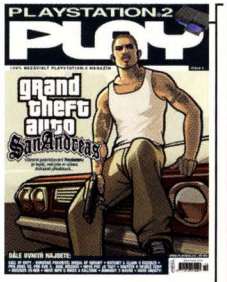
06

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

JINAK TAKÉ ZNÁMÁ POD VÝRAZEM: NEJLEPŠÍ HRA VŠECH DOB.

OBSAH

JEDINÝ 100% NEOFICIÁLNÍ PLAYSTATION 2 MAGAZÍN!



TÉMATA
06 GTA: SAN ANDREAS
26 CALL OF DUTY

NOVINKY
13 PSTWO
15 ZVÍŘECÍ PLOŠINOVKY
18 ACCLAIM TO BALÍ

22 METAL GEAR NA PSP
23 ONLINE INFO

TIPSTATION
86 TIPY A CHEATY
88 BURNOUT 3

RUBRIKY
82 PŘEDPLATNÉ
92 SOUTĚŽE
94 DOPISY
96 RETRO

PREVIEW

Hry, na které si musíte ještě pár měsíců počkat. My už je však viděli (nebo dokonce hráli) a dělíme se s vámi o naše dojmy.

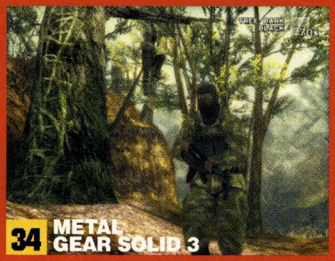
32 LOTR: THE THIRD AGE

34 TIMESPLITTERS 3

38 KILLZONE

32 LOTR: THE THIRD AGE
33 URBZ
34 TIMESPLITTERS 3
36 ACE COMBAT 5
37 AREA 51
38 KILLZONE
40 SHADOW OF THE ROME
41 MIDNIGHT CLUB 3
42 METAL GEAR SOLID 3

32 MIDNIGHT CLUB 3

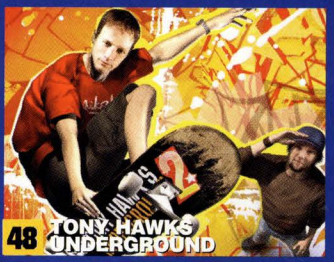


34 METAL GEAR SOLID 3

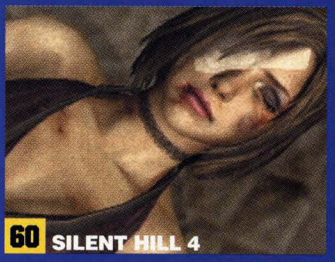
RECENZE

Obvyklá pomoc vybrat si mezi zástupem her, které na vás čekají na pultech a modlí se, abyste si vybrali právě je. Které si to zaslouží?

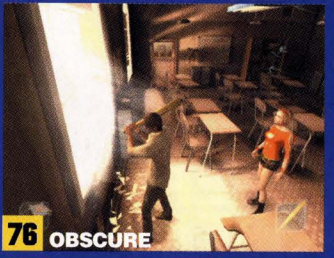
44 RATCHET A CLANK 3



48 TONY HAWKS UNDERGROUND



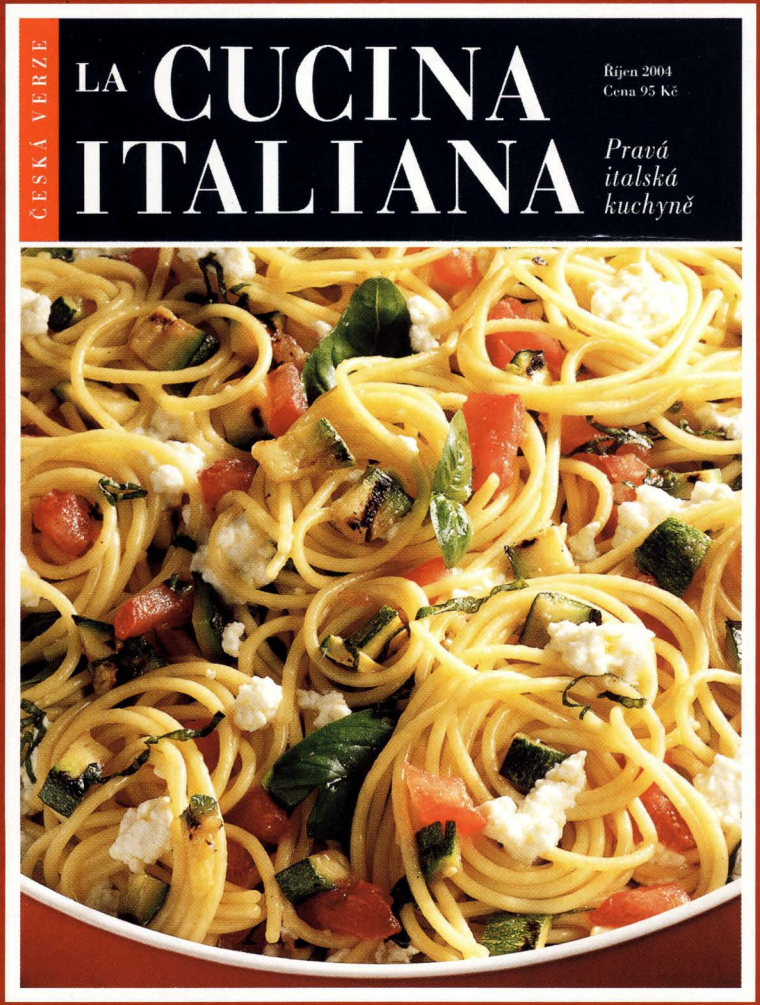
60 SILENT HILL 4



76 OBSCURE

44 RATCHET A CLANK 3
48 TONY HAWKS UNDERGROUND 2
50 PRO EVOLUTION SOCCER 3
52 FIFA 2005
53 NBA BALLERS
54 FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE
55 TOCA RACE DRIVER 2
56 STARWARS BATTLEFRONT
58 ROCKY LEGENDS
59 DEF JAM FIGHT FOR NY
60 SILENT HILL 4
62 HEADHUNTER REDEMPTION
64 SLY RACOON 2
65 TY 2 THE TASMANIAN TIGER
66 SECOND SIGHT
67 DJ DEX & FX
68 VIEWTIFUL JOE
70 CRISIS ZONE
71 GRADIUS V
72 WRC 4
73 COLIN MCRAE 2005
74 DARKWIND
75 VIETCONG: PURPLE HAZE
76 OBSCURE
78 CRIMSON SEA 2
78 DYNASTY WARRIORS 4
79 NBA 2005
79 JACKIE CHAN ADVENTURES

POZNEJTE PRAVOU CHUŤ ITÁLIE



PRVNÍ ČASOPIS PLNÝ RECEPTŮ FENOMENÁLNÍ ITALSKÉ KUCHYNĚ

132 stran, které promění váš domov v nejlepší italskou restauraci. Průvodce italskými víny a krajovými specialitami. Zdravá italská kuchyně plná chuti na vašem stole.

VYCHÁZÍ 14. ŘÍJNA 2004

33 důvodů proč si musíte koupit

grand theft auto San Andreas™

(A nebo jinak: hra vychází za dva týdny a Rockstar za žádných okolností neposílá hru s předstihem. Takže alespoň sumarizujeme pár věcí, ze kterých jsme nadšení už teď)

MÁTE JÍ ZAMLUVENOU V OBCHODĚ, ŽE JO? JASNĚ, ŽE MÁTE! PAK TOTIŽ PATŘÍTE MEZI ŠŤASTLIVCE, KTEŘÍ O TENHLE SKVOST NEPŘIJDOU A BUDOU HO MOCI HRÁT OKAMŽITĚ POTÉ, CO SE DOSTANE DO OBCHODŮ. TAK TEDY: 33 DŮVODŮ, PROČ TO BUDE NELEPŠÍ HRA (NEJEN) LETOŠNÍCH VÁNOC.

01 JSOU TAM ŠPIONSKÉ PRVKY!

To nám to pěkně začíná. Pokud vás nepřítel nevidí nebo neslyší (hlavní hrdina CJ se může pohybovat v kradmém neslyšném režimu) a máte po ruce nůž, můžete ho sejmout rychlým proříznutím hrdla. Špiónský styl se hodí i pro použití střelné zbraně - dostanete se jednoduše co nejblíže a odděláte ho jednou přesnou ranou do hlavy. Zvuk střely ovšem pravděpodobně upozorní na nebezpečí ostatní nepřátele.

02 LIDI ŽEROU HAMBURGERY...

A povídají si spolu a zastavují na parkovišti a vystupují z auta... obyvatelé San Andreas jsou zkrátka daleko chytřejší než jejich „sousedé" z Vice City. Nejen že s naprostou samozřejmostí dělají zmíněné věci, ale reagují (a to prosím i slovně) na vaši podobu - třeba váhu či oblečení. V případě oblečení pak záleží na tom, odkud postava je. Vidlákovi se hip-hopová teplákovka líbit nebude.

03 MALOMĚSTSKÁ MENTALITA

Vedle tří velkých měst jsou tu i malá městečka a vesničky. Najdete v nich policejní stanice, benzínky, parkoviště, malá kina atd. Přesný počet těchto vesniček a měst je neznámý, ale nebude jich málo.

04 ROCKSTAR NA HRE PRACOVAL PŘES DVA ROKY

Rockstar pracuje na GTA ve Skotsku a New Yorku - Vice City se jim „podařilo" dokončit za pouhých 12 měsíců. Jen si představte, co asi dokážou s dvojnásobkem tohoto času. No představte si to. Máte? Ne, stále jste ještě daleko od skutečnosti. Věřte nám.

05 MŮŽETE SI DÁT SJEZD NA KOLE Z HORY

Jasně, nejdříve se musíte dostat nahoru (a to už taková sranda nebude), ale proč ne? Největším „objektem" hry je hora Chiliad - je vysoká zhruba jako Sněžka. Není problém vyšlapat ji hezky klikatými silničkami, ale lepší asi bude vyvést se nahoru na korbě náklaďáku. Ať už to ale uděláte jakkoliv, těšte se na prudký sjezd. A říkali jsme už, že můžete na BMX dělat i triky? Že ne? Cha!

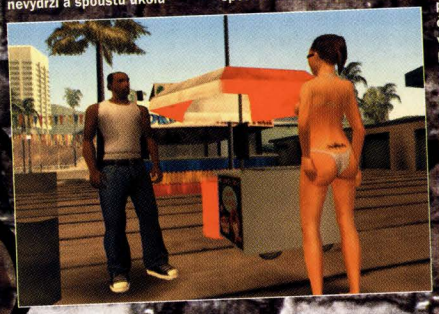
06 K DOKONČENÍ BUDETE POTŘEBOVAT PŘESNĚ 137,5 HODIN

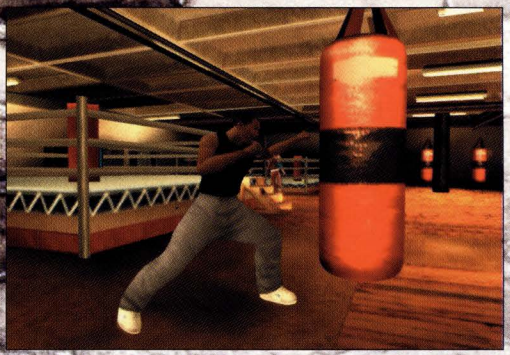
Čistého času! No, vlastně je nemožné to přesně vypočítat, ale Rockstar odhaduje, že jen dokončení hlavního Story režimu vám zabere „kolem stovky" hodin. A pak jsou ještě všechny ty postranní mise a bonusy. Bože, tohle nedohrajeme ani do důchodu! Třikrát větší než Vice City? Uf.

CJ SE MĚNÍ PODLE TOHO, JAK HRU HRAJETE

JEHO ZADEK PATŘÍ VÁM!

07 Tohle už asi víte, jde o největší novinku hry. Hrdina CJ musí jíst - pokud se nebude krmit, bude unavený, nic nevydrží a spoustu úkolů s ním zkrátka nedokončíte. A takhle si největšího gangstera v San Andreas a širokém okolí určitě nepředstavujete! Najdete tu tedy spoustu fast food restaurací, kde se můžete nakrmit. Pokud to ale přeženete, CJ ztloustne, bude pomalý a opět toho moc nevydrží. Snadná pomoc - stačí se místo v autě vozit na kole, chodit pěšky, nebo dokonce zaskočit do posilky. Svého CJ si navíc můžete upravit. Není problém zajít si k holiči, oblékout ho podle vlastního vkusu, nebo mu nechat udělat tetování. Jde zkrátka o to, že je to váš vlastní hrdina. Vypadá podle toho, jak chcete, aby vypadal, a zároveň podle toho, jakým způsobem hru hrajete. Chytré, co?





Cvičení v posilovně není jen tak pro nic za nic. CJ zhubne, dostane se do kondice a to všechno pocítíte i v misích. To nám věřte.

Můžete se specializovat na jeden určitý bojový styl, nebo si můžete vytvořit vlastní.

Je tu nespočet nových aut. Některá jsou podobná těm z Vice City, ale předělaná do 90. let. Policie tu dokonce používá motorky i helikoptéry.

08 POLICIE VÁM ZABAVÍ VAŠI KÁRU

Určitě si to pamatujete. Když jste ve *Vice City* nebo *GTA 3* vylezli z auta a šli do mise, mohli jste se s autem rozloučit. Když jste se pak totiž vrátili zpátky, už bylo pryč. Zkrátka se „vymazalo" z paměti vaší PS2. Pokud se tohle stane v *San Andreas* (a ono se to určitě stane), znamená to jediné - policie vaše auto zabavila a umístila na záchytné parkoviště. Pokud ho chcete zpátky (což v případě hodnotných speciálů, za které jste hodně zaplatili, určitě budete), můžete jít na parkoviště a ukrást si ho zpátky. Ale pozor, nebude to snadné!

09 ZJISTĚTE, KDO JE TA TAJEMNÁ HOLKA

V San Andreas se nachází ženská postava z předchozí *GTA* hry - v jednu chvíli s ní CJ dokonce laškuje. Zatím nevíme, o koho jde, a Rockstar nám to nechce prozradit. Tipujeme to na Mercedes Cortez, ale klidně může jít o Candy Suxx nebo dokonce o Auntie Poulet. Jo, Auntie Poulet, voodoo slečinka z *GTA: Vice City*. Kéž by!

10 MŮŽETE VSTOUPIT DO BUDOV

Samozřejmě že ne do všech, to už bychom asi chtěli moc. Ale je tu zkrátka spousta interiérů budov, kde se odehrávají určité mise. V jedné z prvních se například CJ musí prostřílet hotelem, utkat se se speciální jednotkou a zachránit svého bráchu.

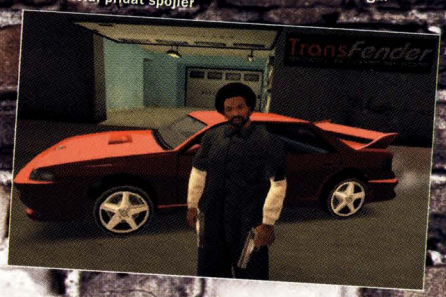
11 POLICIE MÁ MOTORKY!

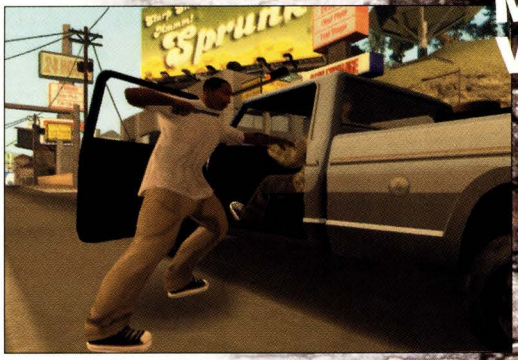
... a létá v helikoptérách! A je zatraceně chytrá. Na rozdíl od předchozích dílů hry se tu vrtulníky speciálních jednotek SWAT neobjevují, jen když „aktivujete" určitý počet hvězdiček. Nyní prostě přelétávají nad městem stále, v noci dokonce i se světelným kuželem. Takže bacha!

PŘIPRAVTE SE NA VELKOU JÍZDU

UPRAVTE SI SVOJÍ KÁRU!

12 Všechna auta (a je jich tu hodně) můžou být určitým způsobem upravena. Stačí jen zajet do specializovaného servisu a za určitou cenu si můžete nechat auto přestříkat na jinou barvu, vyměnit kola, přidat spojler atd. Výběr není nekonečný, ale je toho dost, to nám věřte. Nejlepší ovšem je, že lidé ve skutečnosti podobu vašeho auta zaznamenají a případně ji komentují, když kolem nich jedete na ulici. Jó, gangsterský tuning...



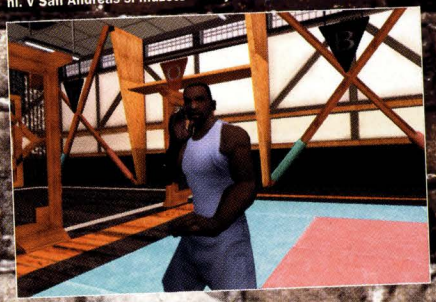


Nová animace při loupeži auta je hodně drsná - CJ nebohého řidiče vykope ven z auta, ale tentokrát se totéž může stát i vám!

MŮŽETE SI VYTVOŘIT VLASTNÍ BOJOVÝ STYL

NAUČTE SE, JAK SE O SEBE POSTARAT V SAN ANDREAS

13 CJ se o sebe v bitce umí sám postarat, vždyť koneckoncú vyrostl v ulicích Los Santos. V průběhu let si vytvořil vlastní bojový styl - nic pěkného na pohled, ale je efektivní. V San Andreas si můžete schopnosti patřičně vylepšit a upravit. V každém ze tří hlavních měst jsou bojové kluby a tzv. „dojos". Právě tady se může CJ naučit bojovat jiným stylem. V San Fierro je například dojo, kde se vyučuje kung-fu a CJ se tu může naučit orientální chvaty. V Los Santos je klub pouličního boje, kde může CJ vylepšit své už tak vysoké kvality, a v Las Ventura je pro změnu boxerský klub. Nejlepší na tom všem je, že jakmile se naučíte nové pohyby, jsou prostě vaše a je na vás, co s nimi vymyslíte. Můžete se specializovat na jeden určitý styl, nebo si můžete vzít od každého něco a vytvořit si vlastní. Takže třeba použijete kop z otočky, který jste se naučili ve škole kung-fu, hák z boxerské školy a starý dobrý kopanec do slabin z Los Santos. A nebo jakoukoliv jinou kombinaci. Je to na vás.



Hrdina vypadá tak, jak chcete, aby vypadal, a zároveň podle toho, jakým způsobem hru hrajete.

15 PŘESTŘELKA VE ČTYRECH. ZA JÍZDY!

Vy řídíte a tři členové vašeho klanu jsou s vámi v autě. Nic zvláštního. Pokud se ale dostanete do přestřelky, parťáci nyní střílejí na nepřítele podle toho, kde se nachází. Do střelby se navíc můžete přidat i vy sami. Zkrátka, už to není bitva vás proti zbytku světa. Váš gang je s vámi.

16 MŮŽETE SE VYDAT NA NÁKUPY

Podobně jako je v Los Angeles Rodeo Drive (slavná ulice s drahou módou), najdete Rodeo i v San Andreas. Tady se v obchůdcích jako Victim nebo Didier Sach můžete oháknout tak, že vás budou všichni respektovat. Kdo má prachy, může všechno. A čím větší zlatý řetěz, tím více úcty. Znáte to.

17 PÁÁREEK V ROHLIIIKŮŮ!

Vypadají skvěle a můžete se u nich najíst. No co, to se přece dalo čekat, říkáte si. Jenže tak jako jste si mohli v předchozím díle zahrát na hasiče nebo taxikáře, tady budete moci mj. provozovat vlastní hotdogovou dodávku! Někde zkrátka zaparkujete, rozšíříte vůni spálené cibulky a prachy se jen sypou!

18 PROJEĎTE SE PO SLAVNÉM MOSTĚ

Ne, nemyslíme ten přes řeku Kwai. Myslíme slavný Golden Gate Bridge v San Francisku. Tady se totiž nachází něco podobného - úchvatná struktura mostu, který je tak velký, že může být na jednom konci jiné počasí než na druhém. A co je vlastně na druhém konci? Tak to nevíme, to ještě budeme muset zjistit. A vy přece taky.

JE VELKÁ, JEŠTĚ VĚTŠÍ NEŽ KRÁVA

EXKLUZIVNĚ MAPA SAN ANDREAS!

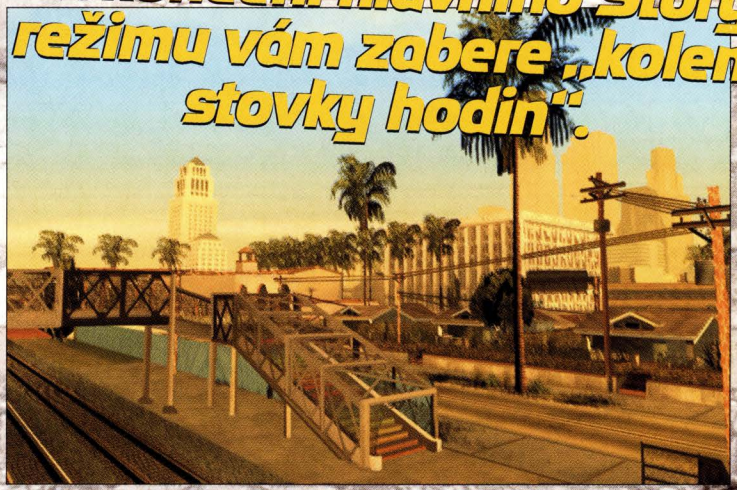
14 No, ne tak docela. Tohle je jen naše představa, jak by celková mapa světa San Andreas měla vypadat. Vychází z informací, které Rockstar uvolnil, a jak vidíte, je docela podobná mapě Kalifornie a Nevady. Los Santos (jako Los Angeles) na jihu, San Fierro (San Francisco) na severozápadě) a Las Venturas (Las Vegas) na východě a uprostřed pouště. Nezapomeňte navíc, že každé ze tří měst je velké jako celé Vice City a je tu navíc i venkov. Panenko na nebesích!

Jó, starý dobrý kabriolet. Zajeďte do servisu a nechte si auto vytunit. Nová kola, nová barva, spoilery, světla, možností je spousta.

Zatím ještě stále není jisté, jakou roli budou mít ve hře války gangů (zda půjde jen o součást příběhu, nebo se budou na základě vašich činů měnit i teritoria). Uvidíme. Ale ať už je to jakkoliv, členy každého gangu poznáte podle jejich specifických barev. A pokud se nacházíte v jejich čtvrti, určitě to velmi rychle poznáte.

Rodeo je část Los Santos, kde se nachází obchůdky pro slavné a bohaté. Sem se běžte pořádně oháknout.

Rockstar odhaduje, že jen dokončení hlavního Story režimu vám zabere „kolem stovky hodin".



Nadzemka v Los Santos slouží pro rychlý přesun po městě a dost možná i po celé zemi. To ale teprve uvidíme.

19 KAMERA SE TOČÍ O 360°

V San Andreas máte úplnou kontrolu nad kamerou. To znamená, že se na svého hrdinu můžete dívat z jakéhokoliv úhlu - a to se hodí, pokud chcete zkontrolovat, zda máte čistá záda. Ale to není všechno! Kamera se přizpůsobuje, takže rychlost otáčení je ovlivněna rychlostí vašeho pohybu. Takže pokud se jen tak poflakujete po ulicích, snadno to otočíte o celých 360°, ale pokud se ve velké rychlosti řídíte ulicemi a snažíte se uniknout pronásledovatelům, poklepnutí doleva nebo doprava rychle pootočí kameru o 90°, abyste viděli například provoz v ulici, do které se chystáte zabočit.

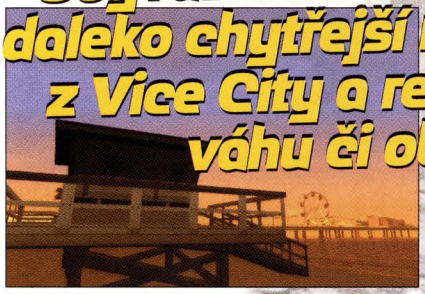
První věc, kterou v San Andreas zkusíme? Najdeme BMX a povozíme se. Jako bychom se znovu vrátili do našeho dětství.

NAUČTE STARÉHO PSA NOVÝM KOUSKŮM

UČIT SE, UČIT SE, UČIT SE

20 Je to skvělé - tady učení probíhá jakoby mimochodem! CJ se vyvíjí v průběhu hraní. Učí se. Čím více se něčemu věnujete, tím lepší v tom váš hrdina bude. Takže pokud jezdíte stále v jednom typu auta, naučíte se v něm daleko lépe „střihat" zatáčky, budete rychlejší a zkrátka lepší řidič. Totéž platí pro motorky a BMX kola. Výhoda je jasná: máte-li v nějaké misi jakýkoliv problém, stačí si dát voraz, danou činnost si „nanečisto" potrénovat a pak se slavně vrátit. Ještě lepší je to se zbraněmi - CJ může začít s jednou jedinou, ale postupem času se naučí používat i další. A podle toho, jak často budete tu kterou zbraň používat, budete s nimi postupem času lépe zaměřovat, nebo třeba používat dvě Uzi najednou, či se dokonce naučíte nové pohyby. Tohle všechno se stane samo od sebe! Každý z hráčů bude pravděpodobně mít svou oblíbenou zbraň - někdo brokovnici, někdo kulomet, někdo najde zalíbení dokonce i v kataně. A pokud nebudete chtít vyzkoušet všechny a střídat je, budete dobří právě v používání té jedné.

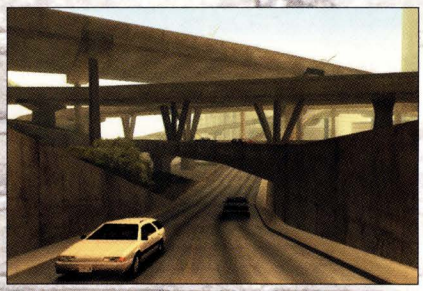
Obyvatelé San Andreas jsou daleko chytřejší než „sousedé" z Vice City a reagují na vaši váhu či oblečení.



Takhle se v San Andreas napodobuje Santa Monica s jejími „stanicemi" pro záchranáře a slavným molem.

Co takhle surfeři? Potvrzené to není, ale docela bychom si vsadili na to, že tu budou také. A odkaz na film *Celist*? Určitě.

Tady z vršku vypadá dálniční křižovatka v Los Santos opravdu komplikovaně. No jo, Kalifornie!



Ale tady zespod to tak šílené není. A kromě toho - kdo potřebujete silnici?

22 NAVŠTIVTE LOCŮV DŮM

Loc je rapper v Los Santos, který je docela hodně podobný Tupacovi, slavnému skutečnému rapperovi (dnes již mrtvému). Loc pravděpodobně získá smlouvu s Blastin' Fools Records, největší raperskou nahrávací společností na světě. Takže s tímhle týpkem byste se vážně měli setkat.

23 MŮŽETE SI KOUPIT VLASTNÍ BARÁK V MULHOLLANDU

V Los Santos se nachází i jakási napodobenina Hollywoodu, kde bydlí všechny slavné celebrity a bohatí lidé. A CJ by neměl být výjimkou! Pochopitelně, kousek půdy na tomhle kopci bude stát pořádný balík.

24 JEĎTE VLAKEM Z MARKET STATION

Kam, to ještě přesně nevíme, ale v San Andreas funguje systém hromadné dopravy, ne nepodobný tomu v GTA 3. Los Santos má alespoň jednu železniční stanici a pravděpodobně také podzemku. Snad bude možné se mezi městy velmi rychle přesouvat. A nebo budete na přesun používat letiště?

25 BUĎTE SOUČÁSTÍ VÁLKY GANGŮ

V Los Santos je pět hlavních gangů: The Ballas, Grove Street (sem patří CJ), The Vagos, Varriors Los Aztecas a jeden ruský klan neznámého jména, který se zabývá prodejem zbraní. Každý gang má své barvy (Vagos například používají žluté šátky) a bojují spolu ve východní části Los Santos ve čtvrtích nazvaných Idlewood, East Lost Santos, Ganton a Little Mexico.

RŮZNÉ POČASÍ V RŮZNÝCH MĚSTECH. JE TO TAK!

POČASÍ JE V KAŽDÉM Z MÍST TROCHU JINÉ

21 CJ Zde je předpověď počasí pro skutečný svět. Los Angeles: horko a slunečno, ovšem odpoledne je často velmi znečistěné vzduší. Pravděpodobnost deště 10%. Minimální teploty 20° C, maximální 32° C. San Franscisco: ráno mlhy, v průběhu dny se rozjasňuje s občasnými přeháňkami či odpoledními bouřkami. Pravděpodobnost deště 95%. Minimální teplota 12° C, maximální 24° C. Las Vegas: příliš horko, příliš slunečno. Pravděpodobnost deště 0%. Minimální teploty 5° C, maximální až 40° C. Jak vidíte, počasí je v každém ze tří měst jiné. *San Andreas* to bere v potaz a počasí v Los Santos je odlišné od počasí v Las Venturas, kde je zase jiné počasí než v San Fierro. A to znamená, že jsou v *San Andreas* odlišné (a dosud nevidené) efekty počasí! Tak například, počasí v San Fierro se může změnit okamžitě - jednu minutu svítí slunce, pak se během chvilky objeví mrak a začne pršet. A nelíší se jen počasí, ale třeba i světlo. Los Santos má jakýsi oranžový nádech, zatímco San Fierro je čisté a namodralé. Tomu říkáme úžasný smysl pro detail. Přesně jako ve třech skutečných městech!

CJ plave pod molem v Los Santos. A co víc, může se dokonce i potopit. Výdrž závisí na jeho kondici.

Pokud dosáhne z výskoku rukama na římsu, není problém se na ni vyšvihnout a dostat se tak na střechu.

CJ MŮŽE JÍT KAMKOLIV

Takhle bude vypadat CJ, pokud to s jídlem trochu přežene. Trochu více. No, tohle už je opravdu na velkou přežíračku.

26 SKLIĎTE URODU V KOMBAJNU

A není nejmenší důvod, proč si s ním neudělat výlet i do města a použít všechny ty ostré čepele na ...

27 ZAHRAJTE SI BASKET

Soudě podle nejnovějších trailerů bude možné hrát zjednodušenou verzi basketbalu. Předpokládáme, že to je cesta, jak CJ dostat do kondice, ale kdo ví, třeba tu po vzoru filmu American History X bude možné košíkovou bojovat. Jak známe Rockstar, dočkáme se obojího a ještě něčeho navíc, co nás teď ani nenapadne.

28 LÉTÁNÍ JE NUTNOST

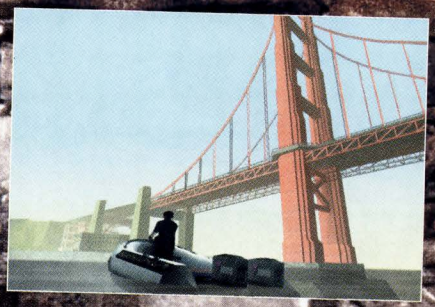
S tak rozsáhlým herním světem budete muset chtě nechtě najít nějakou rychlou cestu, jak se dostat z jednoho místa na druhé. Viděli jsme už několik druhů vrtulníků a v traileru se objevilo i klasické letadlo. Ale co takhle tryskáč? Dočkáme se ho konečně? To zatím netušíme.

29 NENAJDETE DVĚ STEJNÉ BUDOVY

Nebo si toho alespoň nevšimnete. Při tom obrovském množství tu samozřejmě nějaké stejné budou, ale jinak okolí vážně vypadá realisticky a uvěřitelně.

NOVÉ POHYBY, NOVÉ MOŽNOSTI

30 CJ má dva hlavní nové pohyby, které budou mít značný vliv na hratelnost *San Andreas*. Nejen že umí plavat (o tom více za chviličku), ale umí také šplhat. Pokud dosáhne z výskoku rukama na římsu, není problém se na ni vyšvihnout a dostat se tak třeba na střechu, vysokou bednu, budovu a podobně. Jen si představte, co se stane, až vás bude policie stíhat zadními zahradami a vy budete přeskakovat jeden plot za druhým! Úžasné. Také skutečnost, že CJ umí plavat, je hodně vítaná. Ovládání je jednoduché: když je na povrchu vody, lehkým zatlačením na páčku plave prsa. Pomocí tlačítka ⓐ se ovšem pustí do rychlejšího kraula a po stisknutí ⓪ se potopí pod vodu! V čím je větší formě, tím déle tam také vydrží. Tyto dvě novinky hru jistě hodně obohatí a i když zatím nezbývá než spekulovat, vsadíme se, že se dočkáme mj. i pár podvodních misí.



31 ŽÁDNÉ NAHRÁVÁNÍ

Pokud nepočítáme okamžiky při vstupování a opouštění budov, ve hře nejsou ŽÁDNÉ nahrávací časy. Všechno se průběžně nahrává z DVD disku a vám nic nebrání v plynulé hře. No děkujeme!

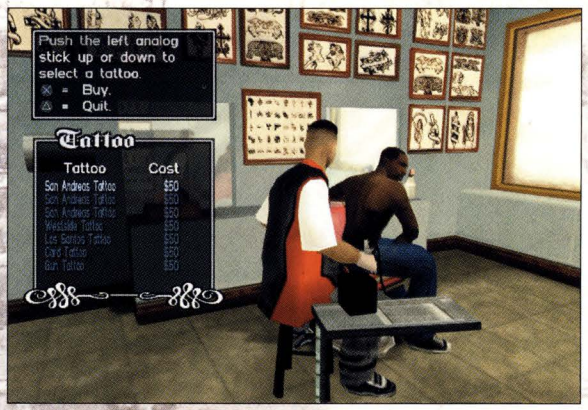
32 POKUD NECHCETE, TAK NEMUSÍTE!

Učit se nové chvaty? Měnit si oblečení? Hrát basketbal? Nechat si udělat tetování? Cvičit v posilovně? Kupovat si pizzu? Stříhat se u holiče? Učit CJ používat konkrétní zbraň, auto nebo motorku? Je to všechno skvělé, ale pokud nechcete, nemusíte! To je jedno z největších kouzel *GTA*. Je to koneckonců vaše hra a Rockstar na to nezapomíná!

33 A TOHLE VŠECHNO JE JEN ZLOMEK TOHO, CO BUDE VE HŘE

Jo, věříme, že se tomu těžko věří. Ale je to tak, ve finální hře toho bude ještě více. Recenzi si přečtete v příštím čísle PLAY, ovšem zrovna tuhle hru není třeba recenzovat. Tu je třeba si jenom koupit. Vychází už v pátek 29. října. Jo, letí to, už tu bude cobydup... tak rychle!

Proč omezovat hráče tím, jak si hlavní postavu představují vývojáři? V Rockstaru si řekli, že nám dají svobodu a umožní nám vytvořit si vlastního CJe.



Stačí si z dlouhého seznamu vybrat tetování, zaplatit příslušnou sumu a za chvíli je vaše. Kámoši v gangu vás budou respektovat zase o trochu více.

Vychází 9. 9. 2004

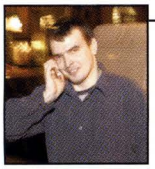
Zářijové číslo časopisu DVD MOVIE tentokrát přináší napínavý thriller Hra o čas se Samuelem L. Jacksonem a Millou Jovovich v hlavních rolích na DVD zdarma.
Uvnitř časopisu dále naleznete Profil Dustina Hoffmana, Mela Gibsona a Jennifer Aniston, DVD speciál o kontroverzních filmových zpracováních osudu Ježíše Krista, malý atlas Pána prstenů, zavzpomínáme si na slavné komiky éry němého filmu, v průvodci trhem vám nabídneme přehled reproduktorových soustav pro domácí kina a v neposlední řadě na vás čeká více než 70 recenzí aktuálních filmových a hudebních DVD novinek.
Zářijové číslo časopisu DVD MOVIE s filmem „Hra o čas" se Samuelem L. Jacksonem a Millou Jovovich v hlavních rolích na DVD zdarma je právě v prodeji!

NOVINKY

14 PSTWO JE (SKORO) TU!
Nová, hezčí, menší a také levnější PS2 se dostane na pulty již na začátku listopadu. Dočtěte se o ní všechno!

18 ACCLAIM TO BALÍ
Jedna z vydavatelských stálic zkrachovala a končí své dlouhé působení ve světě videoher.

22 METAL GEAR NA PSP
Opět nové zprávy ohledně Metal Gear Solidu pro připravovanou přenosnou PlayStation.



DAVID DOVOLE
EDITOR NOVINEK «

Wow! To je slovo, které asi nejpříznačněji charakterizuje to, co se událo v posledních týdnech na planetě PlayStation. Počítejte se mnou - vyšel *Burnout 3* (dobrá, není to tak docela novinka, ale jistě chápete mou slabost), PlayStation 2 zlevnila na pět tisíc korun a byla oznámena nová zmenšená verze PlayStation po vzoru PSone. Bylo oznámeno pár nových her v čele s volným pokračováním *Ico*. Proti těmto dobrým zprávám stojí jedná špatná - Acclaim nám zkrachoval. To není zas tak špatná bilance, že?

Rád bych také využil této příležitosti a slavnostně vám oznámil jednu soukromou novinku, pro mne zdaleka nejzásadnější - po letech snažení se mi konečně podařilo porazit Honzu Modráka v *Pro Evolution Soccer 3*. Trvalo to dlouho, ale dočkal jsem se, na poslední chvíli před novou edicí. Nyní se tedy mohu konečně definitivně považovat za nejlepšího virtuálního fotbalistu v redakci PLAY.

Sony // Nová cena

NOVÁ CENA: 4.990 Kč

SONY ŠLAPE NA PLYN A ZLEVŇUJE PS2 POD PSYCHOLOGICKÝCH 5 TISÍC.

Pokud jste si v posledních pár měsících koupili PlayStation 2, asi si rvete vlasy. Uznáváme, že máte důvod, ale řekněte sami - co mají říkat ti, kdo si jí před třemi lety koupili za dvacet tisíc? Každopádně je to skvělá zpráva. Hranice pěti tisíc korun (resp. 100 britských liber) je považována za psychologickou a historie ukázala, že právě nyní nastává pro konzoli nejlepší éra. Přes 60% všech PSone se kdysi prodalo právě až po snížení ceny pod tuto úroveň, což mimochodem naznačuje, že je další generace PlayStation ještě velmi vzdálená a že si s PlayStation 2 užijeme ještě několika dalších Vánoc. Podle prvních informací se prodej PS2 výrazně zvýšil a v mnoha obchodech je konzole nedostatkovým zbožím. Tomu bezpochyby pomohla i masivní kampaň Sony, kde je nová cena pod sloganem „Máš na mě, srabe?!" propagovaná na velkých reklamních billboardech ve velkých městech či u nákupních center, ale i v letadlech, která za sebou táhnou bannery s informací o nové ceně a přelétávají zejména hlavní silniční tahy. Pokud tedy PS2 stále ještě nemáte, je ten pravý čas pro rozhodující krok - ve specializovaných obchodech je konzole k dostání často ještě o něco málo levněji a v prodeji jsou mnohde i velmi zajímavé bundly (např. konzole s Platinovou hrou). Ovšem můžete se radovat i v případě, že už konzoli dávno máte. Čím více nás totiž bude, tím větší bude trh a tím lepší lze očekávat podporu Sony, ať už s ohledem na ceny her, či s ohledem například na lokalizaci titulů do češtiny, kde je nezbytný určitý minimální objem prodaných kusů. Hale Bane, Sales Marketing Manager pro východní Evropu, nám už nyní sdělil, že má Sony pro příští rok v plánu alespoň jednu takovou kompletní českou lokalizaci. Zároveň potvrdil, že Sony rozhodně plánuje ještě pro PS2 spustit online podporu, bohužel však nedokázal odhadnout kdy. I to je však z části závislé na rozšíření PlayStation 2, takže nezbývá než zvolat: jen houšť hráčů, jen houšť! ■

DALŠÍ ZAPOMENUTÁ FAKTA:
Rozměry: 230 x 28 x 152 mm
Váha: přibližně 900 g
Speciální periferie: Vertikální stojan, Multitap
Reakce redakčního Xboxu: Zrudl a utekl

Sony // Nová PlayStation 2

PS2 PODSTOUPILA PLASTICKOU OPERACI

A NAVRCH ZHUBLA! JE MENŠÍ, JE HEZČÍ A PŘITOM STEJNĚ DRAHÁ!

Samozřejmě se to dříve či později čekalo a sem tam se nějaká ta fáma objevila, ovšem že to Sony dokáže tak dlouho úspěšně tajit, ze dne na den ji představit světu a za pár týdnů už ji uvést do obchodů na celém světě, to tedy neočekával nikdo. A o čem je vlastně řeč? Podobně jako v případě PSone Sony uvedla na trh „facelift" PS2, tedy upravenou, zmenšenou a vylepšenou verzi PlayStation 2. Pojďme ale k faktům.

To nejdůležitější: do prodeje se dostane již od prvního listopadu a bude stát stejně jako současná verze, tedy 4.990 korun. Základní proporční změny: v souhrnu je o 75% menší a proti původním 7,8 cm pouhých 2,8 cm tlustá. Základní technické vylepšení: v konzoli je pevně zabudovaný síťový adaptér, takže ho v případě budoucího připojení k internetu není nutné dokupovat (tj. úspora téměř tisíc korun), totéž platí i o přijímači infračerveného signálu, ovšem dálkové ovládání si i nyní budete muset dokoupit. Všechno bylo patřičně zmenšené a nová PS2 vypadá neuvěřitelně sexy a minimalisticky. Pár lehkých negativ jsme možná našli (viz rámeček pod tímto textem), ale celkově jsme nadšení!

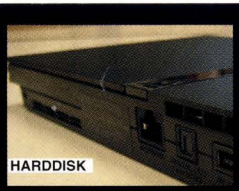
A ještě jednu důležitou informaci - nová verze se nejmenuje PStwo. Je to stále PS2. Není to žádná speciální edice, je to prostě nová verze staré „obtloustlé" PlayStation 2. Aby toho zmatku nebylo málo, pro odlišení periferií je na těch pro novou verzi uvedena značka „PStwo", ovšem Sony si nepřeje, aby se tento název používal pro samotný přístroj a my její přání plníme. V každém případě tímto momentem končí prodej původní verze a s doprodejem jejího posledního kusu bude k dostání už jen nová.

Ptáte-li se, proč s touto variantou nepřišla Sony už před lety a zavání-li vám to celé snahou o zisk dalších peněz, vězte, že za vše vděčíme technologické evoluci. To, co bylo před pěti lety velké a muselo fungovat v několika nezávislých chipech a zařízeních, to se nyní vejde do jednoho miniaturního chipu a ještě to stojí podstatně méně. A tak to má být. Že je to ale kus, co... ■

„V KONZOLI JE PEVNĚ ZABUDOVANÝ SÍŤOVÝ ADAPTÉR, TAKŽE HO V PŘÍPADĚ PŘIPOJENÍ K INTERNETU NENÍ NUTNÉ DOKUPOVAT"

CO BY VÁS MOHLO ZAJÍMAT

PÁR POZORUHODNÝCH FAKT, DÍKY KTERÝM MŮŽETE UDĚLAT DOJEM NA SVÉ KÁMOŠE. A KROMĚ TOHO JSOU BEZPOCHYBY DŮLEŽITÁ A BUDOU VÁS SAMA O SOBĚ ZAJÍMAT.



HARDDISK

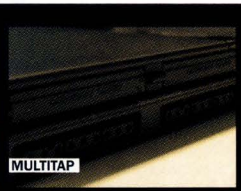
Slot pro připojení pevného disku je pryč. Všichni, kdo HDD chtějí, už ho prý v PS2 mají.

ZDROJ

Zdroj je externí, ale to se dá vzhledem k novým rozměrům pochopit. Beztak bude na zemi.

DISKOVÁ JEDNOTKA

Už ne vyjíždécí, ale otevírací. Což je trochu nešikovné a máte-li PS2 nastojato, i nebezpečné.



MULTITAP

Vzdálenost mezi sloty je menší. Joypad a paměťovka tam zapadne, ale Multitap musíte koupit nový.

Cortex se předčasně vrátil z dovolené, aby se dostal do popředí zájmu díky *Crash Twinsanity*.

Stejně jako ve všech *Crash* hrách očekávejte nejrůznější bosse. Tady je jakoby Azték...

...který je ovšem z ledu a vyvrhuje vodu, stejně jako pěknou hratelnost. Fuj, jsme to ale kecalové. Stop.

Crash a *Spyro* se předvedli minulý měsíc na Game Stars Live, kde pro sebe urvali velký kus barevného stánku Vivendi Universal. Byli hned vedle *Leisure Suit Larry*. Zvláštní sousedství - dětské hřiště a bordel.

Prostě dvě z podivných postav, které dělají svět Spyra tak zajímavým.

ZVÍŘECÍ ŘEŠITELÉ

VU Games// Plošinovky

DŘÍVE PROSLULÉ DUO PŘED VÁNOCI ZNOVU DORAZÍ NA PLAYSTATION.

Ratchet and Clank 3 a *Jak 3* už nám klepou na dveře, a lze tedy bez nadsázky říct, že dětskému plošinkaření se zrovna teď daří. Ten, kdo si myslí, že má Sony děti v kapse, by měl začít počítat i s velkým útokem Vivendi Universal, které plánuje vydání dvou starých oblíbených plošinovkových borců, kteří by měli konkurovat soňáckému vánočnímu dvojbloku. *Crash Twinsanity* je v době vydání tohoto časopisu dokonce již v prodeji, bohužel nám nebyla včas poskytnuta verze na recenzi, takže buďte ostražití! Dráček Spyro pak přisvistí jen o měsíc později na křídlech titulu *A Hero's Tail*. Aby si VU Games udržel naše dětinské nadšení, dodal nám pro povzbuzení apetitu několik zbrusu nových obrázků. Pokračovat v úspěchu oblíbené série, které se již po světě prodalo na třicet milionů kusů, je nesnadné. Obzvláště když se tvůrci původních her pustili do svých nových sérií (právě zmíněné *R&C3* a *Jak 3*) a novým majitelům licence tak vlastně přímo konkurují. Vývojáři z Traveller's Tales se rozhodli vyzkoušet při práci na *Crash Twinsanity* (v prvotních fázích vývoje se o titulu mluvilo jako o „*Crash Unlimited*") trochu novátorský přístup. Nejen že slibují, že půjde o zatím nejzábavnější dobrodružství Crashe Bandicoota, ale navíc přinutili Crashe spojit se s napraveným Doktorem Cortexem. Společně se pokusí získat znovu vládu nad jejich oblíbeným ostrovem, kterého se zmocnila Zlá Dvojčata (Evil Twins). Máte tedy možnost ovládat čtyři různé postavy: Crashe, Cortexe, Ninu Cortexovou, pohlednou doktorovu neteř a kombinaci Crash-Cortex, při níž používáte geniálního vědce jako zbraň.

Návrat Spyra, s laskavou pomocí tvůrců z Eurocomu (mají na svědomí např. *Harry Potter and The Chamber of Secrets*), se nese opět ve znamení divokého purpurového plošinkáře, který má tentokrát za úkol zachránit svou říši před Rudým drakem. Ten ve snaze ovládnout planetu rozhazuje všude po zemi odporné a nakažlivé Dark Gems, které vysávají energii. Stejně jako Crash na to nebude Spyro sám, v jeho poslání mu pomohou hezounská vážka Sparx, hrabající krtek Blinky, tvrdohlavý tučňák Sgt. Byrd a lučištnický gepard Hunter. Navíc má sám Spyro tentokrát k dispozici čtyři různé „dechové módy" - oheň, led, vodu a elektřinu. Kromě toho se dokáže zachytit na skalní římse, skákat a houpat se na ocase. Dost věcí k zamyšlení a hraní pro malé pařánky, zvlášť když se prostředí tolikrát mění. Zkrátka plno zajímavých míst, kde se dobře provozuje koníček zvaný „sběr šperků".

„TEN, KDO SI MYSLÍ, ŽE MÁ SONY DĚTI V KAPSE, BY MĚL DO SVÝCH ÚVAH ZAPOČÍTAT TAKÉ VELKÝ ÚTOK VIVENDI."

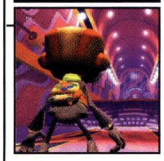
Na oba tituly jsme zvědaví a i když tušíme, že těžkotonážnímu útoku Ratcheta, Jaka a Slye asi nebudou schopni konkurovat, zřejmě půjde o docela solidní hry. Pokud tedy stále vzpomínáte na jejich legendární kousky z PSone, možná jim dáte šanci. A nebudete sami, o Vánocích se určitě nacpou do prodejních žebříčků. ■

Vidíte? Přesně jako náš svět, jen zobrazený v nechutně klišáckém, přebarveném zrcadle. A se sběrem.

KRAŤASY

PSYCHONAUTS I NA PS2

» KRÁTKÁ ZPRÁVA



Tima Schafera dost možná neznáte, je to ale slavný tvůrce ještě slavnějších PC adventur od LucasArts, mj. *Monkey Island*, *Full Throttle* nebo *Grim Fandango*. Před časem LucasArts opustil a založil svou vlastní firmu, kde chystá další ze svých úchylných a vtipných záležitostí. Psychonauts se odehrává v mozcích pacientů psychiatrické léčebny a grafika vypadá skutečně stylově. Dočkáme se někdy v průběhu příštího roku.

TVŮRCE LARY SE VRACÍ ZPĚT

» KRÁTKÁ ZPRÁVA

Toby Gard, člověk, který před lety vymyslel postavu Lary Croft a po dokončení prvního dílu opustil Core Design, aby založil vlastní firmu, se nyní vrací. Jeho hra *Galleon* (vyšla pouze na Xbox) byla propadákem a Garda znovu zaměstnal Eidos, aby v Crystal Dynamics pracoval na novém dílu *Tomb Raidera*. Ten bude veřejnosti poprvé představen během nejbližších měsíců, vyjde však pravděpodobně až koncem příštího roku.

DEAD RUSH ZEMŘEL

» KRÁTKÁ ZPRÁVA

Celkem nadšeně jsme o téhle hře informovali po E3 ve třetím čísle, ale bohužel jsme nyní dostali echo od Activisionu, že tahle slibná kombinace *GTA* s *Resident Evilem* byla zrušena. Není to nic neobvyklého, čas od času se to děje, ale v tomto případě jsme překvapení. *Dead Rush* na E3 vypadal hodně zajímavě, hra byla v relativně pokročilém stádiu vývoje a i ve velké konkurenci ostatních her na E3 vypadala velmi nadějně.

Tohle je Bruce, původní žralok z Jaws. Producenti filmu byli hodně nepříjemně překvapeni tím, že když svůj model ponořili do vody, okamžitě začal reznout. To je celkem vtipné, asi jako kdybychom psali tenhle popisek a ani nedokončili

ŽRALOCI ÚTOČÍ

DALŠÍ LETITÁ LICENCE ROZTRHANÁ NA KUSY

V kinech sklízí úspěch mořský thriller *Open Water* a tak není divu, že jsou všechny žralokem páchnoucí věci v kurzu. Nikoho pak asi nepřekvapí, že se Majesco rozhodlo přivézt známou postavu Petera Benchleyho z Čelistí na PlayStation 2. Ovšem nečekejme žádného chvástavého starého rybáře, Majesco se rozhodlo postavit hráče na druhou stranu barikády - do těla velké zubaté ryby.

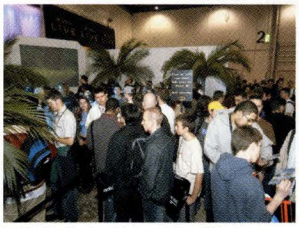
Možná si vzpomenete na klasiku od Segy *Ecco The Dolphin*. V *Jaws: The Game* je vaší povinností udržet žravého dravce stále s plným břichem, k čemuž vám slouží čerstvá zásoba rybářů, plavců a pracovníků na ropných plošinách. Těla všech jsou pečlivě rozparcelována, mají jasně daných „24 bodů rozpojitelnosti" - lego-eufemismus. „Do tohoto díla jsme dostali vše, co můžete vidět na stanici Discovery Channel," slibuje šéfka projektu z Majeska Liz Buckleyová. „Když budete jen tak plavat, brzy vyhladovíte. Pokud se nebudete pěkně rychle krmit, zemřete - taková je hra." Bohužel výrobce už dopředu oznamuje, že se postavy Brodyho a Hoopera (to jsou ti chlápci, které ve Spielbergově filmu hrají Roy Scheider a Richard Dreyfuss) ve hře neobjeví. Ale aby vám to nebylo líto, jako potrava vám mohou posloužit jejich děti. Jasně, cítíme to taky, zavání to lacinou hratelností a už teď je jasné, že na kvalitativní úrovni prvních *Čelistí* to nebude. Nezbývá tedy než doufat, že to bude spíše jako *Čelisti 2* než *Čelisti 3*. Majesco předpokládá, že vypustí *Jaws* zpět do volných digitálních vod někdy v roce 2005. ■

NINTENDO DS

Nová přenosná konzole od Nintenda se nám zamlouvá stále více a s blížící se americkou premiérou na konci listopadu máme stále větší nutkání si ji pořídit. Bude totiž stát pouhé čtyři tisíce korun (v základním balení je komunikační software a demo hry)! Při premiéře bude k dispozici osm až 12 her za cenu 30 dolarů (!!!) včetně Super Mario 64DS přímo od Nintenda. Inovativní způsob ovládání (dva displeje, jeden dotykový) umožní originální hratelnost a při nízké ceně vůbec nevadí, že tu chybí hitech vymoženosti PSP. Evropská premiéra se očekává v březnu příštího roku. ■

Novinky // Čelisti a Nintendo

Game Stars Live // Zprávy z výstavy



51.400 videoherních fanatiků navštívilo akci, kde nasávali plnými doušky to nejlepší ze světa her.

Obří stánek Atari se musel skrčit před velikostí EA, která si zabrala čtvrtinu celkové výstavní plochy.

SUPER STARS

MŮŽE SE SNAD PADESÁT TISÍC LIDÍ MÝLIT?

V Londýně se v září konal první ročník výstavy nejnovějších her pro veřejnost, kam dorazilo úctyhodných 51 tisíc návštěvníků. Tiskový koutek EGN přitáhl dalších 3.700 pisálků a jiných VIP osob z více než 45 zemí - nemohli chybět ani zástupci PLAY.

Největším lákadlem pětidenní show byla nepochybně možnost osahat si některé betaverze chystaných her, mnohé z nich přitom patří k tomu nejočekávanějšímu v branži: *Pro Evolution Soccer 4* od Konami, *Prince of Persia: Warrior Within* od Ubisoftu, *Tony Hawk's Underground 2* od Activisionu a dokonce i dosud neviděné tituly jako třeba *X-Men Legends* a *Mortal Kombat: Deception*. Největším hitem však bylo pro nezanedbatelnou část návštěvníků *Star Wars Lego* od Eidosu, které se ukázalo být mnohem lepší, než vůbec kdo doufal. Počítejte s tím, že se této hře budeme v jednom z nejbližších čísel věnovat skutečně pečlivě.

Chvílemi nám to na výstavišti připomínalo americkou E3, chvílemi zase brněnský Invex a rozhodně bychom uvítali, kdyby se podobná akce konala i v České republice - jsme přesvědčeni, že by návštěvnost bylo minimálně stejná. V každém případě však organizátoři počítají s dalším ročníkem, takže pokud to s hrami myslíte opravdu vážně, na příští rok si dovolenou naplánujte opět na začátek září, kdy se bude v Londýně konat druhý ročník GameStars Live. Určitě se tam setkáme... ■

„CHVÍLEMI TO PŘIPOMÍNALO AMERICKOU E3, CHVÍLEMI ZASE BRNĚNSKÝ INVEX"

Activison se s chutí pochlubil svými velkými licenčními hity včetně Spider-Man 2, Tony Hawk's Underground 2 a Shark Tale. Líbil se ale především nový Tony Hawk a X-Men Legends.

MIMO ZÁZNAM

■ Ještě ani nevyšel *Burnout 3* a už jsme se doslechli, že Criterion s EA chystají čtvrtý díl. Teď už není divu, soudě podle úspěchu by byl hřích se do něj nepustit. Prý to bude nářez a vývojáři už mají funkční kód, jež je prý technicky velkým pokrokem proti třetímu dílu. Tomu se nám snad ani nechce věřit.

■ Už minule jsme psali o tom, že Guerilla ještě před dokončením *Killzone* začala pracovat na *Killzone 2*. Stejné zvěsti přicházejí stále znovu a znovu. Objevila se také zpráva, podle které by snad *Killzone* měl vyjít až začátkem příštího roku, to se nám ale zdá podle aktuálních zpráv nepravděpodobné.

■ Ještě jsme ani nehráli *Mortal Kombat: Deception* (recenze v příštím čísle) a Midway už prý pilně pracuje na dalším dílu (podle našich propočtů již *Mortal Kombat 7*) pro PlayStation 3! A jen tak pro zajímavost, Midway prý změní název *Deception* ve Francii, kde toto slovo znamená „zklamání". To je opravdu velmi zvláštní zpráva, protože stejný význam má toto slovo i v angličtině. Život je pes!

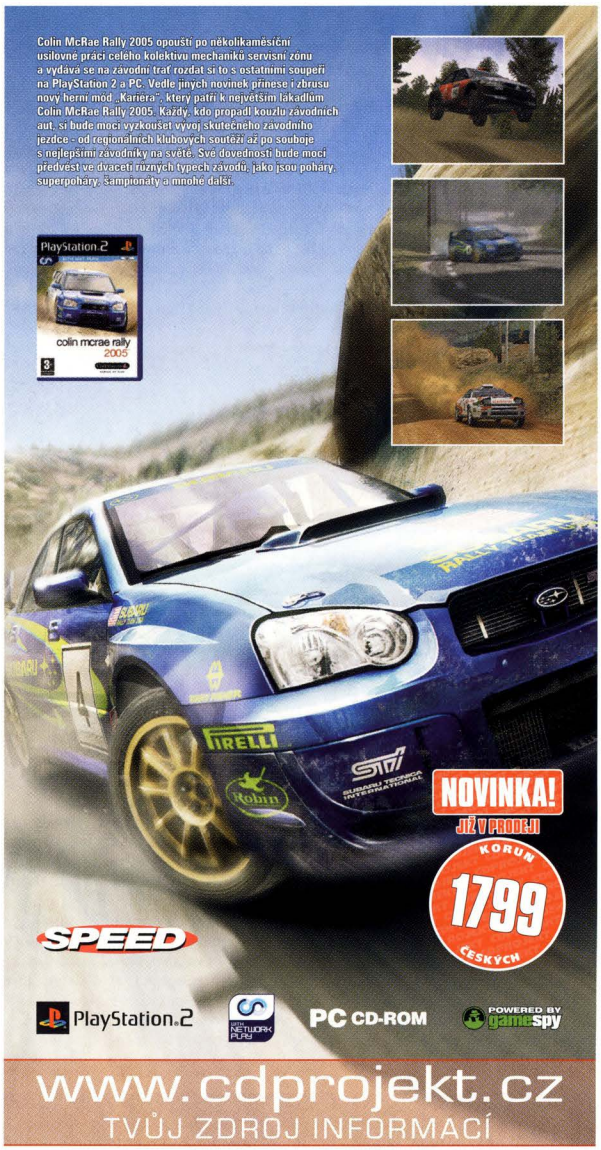
■ Povídá se, že byl termín premiéry nové verze PS2 (viz strana 14) načasován k vydání *GTA San Andreas* a Sony hodlá uvést na trh bundle, kterým definitivně ovládne svět konzolí. *Vice City* údajně vlastní třetina všech majitelů PlayStation 2 v Severní Americe a podobný krok by Sony jistě zaručil více než solidní prodejnost. V Evropě v poslední době oficiální bundly nejsou a Sony nechává na samotných obchodních sítích, aby si vytvořili vlastní „sestavu" konzole s hrami za výhodnou cenu. Ale bylo by to hezké.

■ Vyšťourali jsme pro vás i novou informaci o bateriích k PSP. Podle ní to vypadá, že její životnost bude celkem slušná - mluví se o deseti hodinách přehrávání hudby, ale hlavně o osmi hodinách hraní, což nám připadá pro naše maniakální hrací choutky tak akorát. Spotřeba přitom hodně závisí na náročnosti softwaru, takže jistě bude možné ovlivnit ji už při vývoji samotné hry. Filmy jsou evidentně o dost náročnější, protože v režimu jejich sledování by měla PSP vydržet v chodu zhruba dvě a půl hodiny, než budete muset hledat nějakou tu příležitost k dobití.

■ A na závěr ještě něco o PSP. Cena stále nebyla oficiálně ohlášena, ale z VELMI DŮVĚRYHODNÝCH zdrojů by mělo jít o 33 tisíc japonských jenů, což je v přepočtu přibližně 7500 korun. Tuto cenu už prý mělo Sony zveřejnit, ale poté, co Nintendo ohlásilo cenu své vlastní konzole DS, se tak z neznámých důvodů nestalo - na potvrzení tedy stále čekáme. Mezitím se v nezávislých komentářích objevuje pesimismus nad termínem premiéry PSP - určité transistory jsou prý drahé a nedostatkové, navíc se stále ještě přehřívají a bude nutné jejich vývoj ještě doladit. Hovoří se dokonce i o tom, že bychom se v Evropě měli PSP dočkat až koncem roku 2005. Sony to hlasitě popírá. A aby těch ran nebylo málo, podle jistých náznaků Sony potichu odstranila z PSP Wi-Fi funkce. To je snad zlý sen.

Drby, zvěsti, pověsti // Co se šuška?

colin mcrae rally 2005™



www.cdprojekt.cz
TVŮJ ZDROJ INFORMACÍ

www.codemasters.com

Codemasters® GENIUS AT PLAY™

CDPROJEKT

© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "colin mcrae rally 2005"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2004 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks and DNAS is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. (With Net Play Logo) is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved. This software uses "DNAS" (Dynamic Authentication System), a proprietary authentication system created by Sony Computer Entertainment Inc.

Všechny názvy, loga a charakteristické grafické motivy jsou chráněné známky a patří svým právoplatným majitelům.
Všechny ostatní známky náleží svým vlastníkům.Všechna práva vyhrazena.

SEGA JEDE »

PŘIHOŘÍVÁ!

Sega před časem založila nové zastoupení v Evropě a věnuje se nejen vydávání vlastních titulů, ale rovněž titulů jiných firem. Jednou z prvních jsou *Worms*, pro příští rok však Sega ulovila daleko zajímavější úlovek - s japonskou firmou From Software se dohodla na vydání chystaného pokračování poměrně úspěšné série *Tenchu*. To bude vydáno příští rok na jaře pod jménem *Tenchu: Fatal Shadows* a dá se očekávat i další spolupráce s tímto menším, ale kvalitním japonským týmem.

Kromě toho Sega konečně oznámila termín vydání své kolekce miniher pro EyeToy. Vyjde již 22. října pod názvem Sega SuperStars a je zajímavá tím, že jsou minihry tématicky postavené na slavných hrách historie Segy - do kamery si tedy „zamáváte" na motivy her *Sonic*, *Crazy Taxi*, *Virtua Fighter*, *Puyo Pop* a dalších. Celkem se můžeme těšit na 12 miniher, více najdete v příštím čísle.

TŘIKRÁT A DOST

SCI OHLÁSILO TŘI NOVÉ TITULY

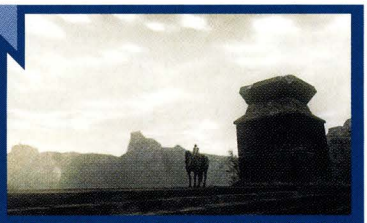
V poslední době to bylo s ohlášením úplně nových her, které by navíc nebyly nějakou licencí nebo pokračováním, velmi špatné. Toto pravidlo ale narušila firma SCi, která ohlásila dokonce hned dva originální tituly a jednu licenci navrch! Tou licenční hrou je *Constantine*, volně inspirovaná komiksem *Hellblazer* od vydavatele DC Comics/Vertigo a její filmovou verzí, která už je na spadnutí. To co nám citelně chybělo v Enter The Matrix, tedy možnost zahrát si za Keanu Reevese, se tentokrát vzhledem k jeho roli v tomto filmu stane skutečností a my jej konečně budeme moci nechat umřít. Děj je docela temný, je třeba posbírat dostatek běžných i neuvěřitelných zbraní z jiných dimenzí a trochu pocuchat nervy stvořením z temnot. Těšte se na únor.

Vývojáři Rebellionu pracují na *Rogue Trooper*: ta se odehrává ve světě Nu-Earth zmítaném válkou a vypráví příběh klonovaného bojovníka s modrošedou kůží, který se postaví zrádci, jenž zabil jeho kamarády. Očekávejme kombinaci third-person akce a plížení, s mnoha futuristickými zbraněmi, jejichž efekty skvěle využijí schopnosti PS2.

A konečně *Roll Call* vyrábí tým Argonaut. Z obrázku je zřejmý pohled z vlastních očí, ale nečekejte hru, jaká vás v takovém případě automaticky napadne. Vžijete se do role Nicka Masona, který odchází z aktivní vojenské služby. Domov však nalezne rozvrácený kvůli válce gangů, a tak převezme velení nad záchrankou, policií a hasiči (k dispozici mu přitom bude i mikrofon) a pokusí se znovu zavést ve čtvrti pořádek. Titul je slíbený na rok 2005. Jakmile se o zmíněných hrách dozvíme něco nového, dáme vám vědět. ■

Nalevo vidíte Constantine, rakovinou prolezlou hru na lovce démonů. Uprostřed je Rogue Trooper, což je ve skutečnosti rovněž licence (2000 AD). Napravo pak Roll Call, pro který Argonaut použil engine ze své hry SWAT.

Nová hra // Wanda and Colossus



WANDA AND COLOSSUS

POKRAČOVÁNÍ ICO JE TADY!

No, vlastně to není tak docela pravda. *Wanda and The Colossus* je jen název hry, na které pracuje tým, který vytvořil kultovní *Ico*, ale hra NENÍ pokračováním. Nicméně protože je zjevně tvořena se stejným citem a geniálním vizuálním stylem, všichni, kdo si zamilovali *Ico*, by si měli zamilovat i *Wandu*.

V roli hlavního hrdiny je vaším úkolem zlikvidovat mamutí monstra, která ohrožují vaši zemi. Ne snad dobrovolně, ale z donucení - jinak totiž zahyne vaše uvězněná dívka (i když slovo „uvězněná" není tak přesné, ale o tom jindy). Roli Yordy tu plní hrdinův kůň, který je nejen jeho společníkem na cestách, ale rovněž podporou v bitvách. Ty jsou zpracovány hodně originálně - žádné sekání mečem, ale poměrně rafinované hledání slabin soupeře poté, co mu vylezete na záda. Dá se očekávat známá směs prozkoumávání a logických úkolů, ale bitvy tu budou asi největší novinkou proti Ico. Více informací vám přineseme již za měsíc.

Acclaim // Game over

KONEC ACCLAIMU

PO DLOUHÉ NEMOCI NÁS OPUSTILA DALŠÍ HERNÍ FIRMA.

První týden září nás v redakci zastihla smutná zpráva o bankrotu slavného Acclaimu, který nás (s lepšími i horšími chvilkami) provázel světem videoher již od roku 1987. S problémy se Acclaim potýkal již déle než rok, nyní však již situace nebyla udržitelná a firma definitivně zavřela své kanceláře a ukončila provoz.

Acclaim ve své historii vytvořil desítky her. Jejich průměrné hodnocení by pravděpodobně nebylo nijak vysoké a počet průměrných či podprůměrných her byl docela vysoký, ale zároveň mu nesmíme upřít i pár opravdu kvalitních her - asi nejslavnější sérií je proslulý *Turok*, z dalších her zmiňme například *Shadow Man*, *Bust-A-Move* nebo *Forsaken*. Firma fungovala především jako vydavatel, ovšem na svém vrcholu provozovala šest vlastních vývojových studií. Bohužel, právě to byl možná důvod potíží, když v posledních letech postupně vydala celou řadu neuvěřitelných propadáků (*Turok Evolution*, *Vexx*, *Alias*, *Urban Freestyle Soccer*, *BMX XXX* ad.).

Je otázkou, co se nyní bude dít s tituly, které byly těsně před vydáním, a co bude s licencemi, které firma vlastní. Nejnadějněji z chystaných titulů Acclaimu vypadal závodní *Juiced* (měl vyjít již koncem září), v přípravě však bylo i několik dalších her. Podle aktuálních informací hodlá Acclaim „zachránit" jeho bývalý ředitel Rod Cousens, který hledá investory a má v plánu založit nového vydavatele. Pod jeho křídla by se měla dostat dvě bývalá vývojová studia Acclaimu, práva na hotové hry, licence a některé nedokončené hry, snad prý včetně *Juiced*. Tak nevíme, v západní Evropě je tahle metoda převzetí firmy možná úplně nová, nám to však připadá jako docela obyčejný tunel. O vývoji vás budeme samozřejmě nadále informovat. ■

> **ACCLAIM V POSLEDNÍCH LETECH POSTUPNĚ VYDAL CELOU ŘADU NEUVĚŘITELNÝCH PROPADÁKŮ**

VZPOMÍNÁME V DOBRÉM

UŽ JE PRYČ, ALE JEHO ÚSPĚCHY MU NIKDO NEVEZME. ACCLAIM MOŽNÁ STVOŘIL SPOUSTU ŠPATNÝCH HER, ALE I PÁR SKVĚLÝCH. ZDE JSOU ČTYŘI Z PS2 HITŮ.

BURNOUT

První dva díly vyšly pod záštitou Acclaimu a bez něj bychom se nikdy nedočkali trojky. Co dodat?

HEADHUNTER

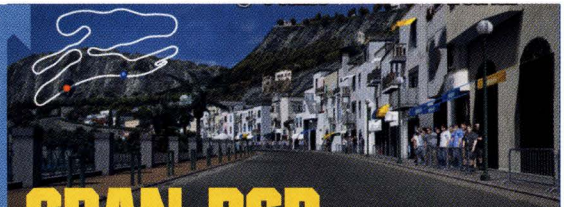
Právě vyšlo pokračování, ale i první díl byl docela slušný. Koneckonců, Sega je Sega.

DAVE MIRRA BMX

Acclaim použil koncept Tony Hawka a úspěšně ho použil nejen na BMX, ale i na bruslích (*Aggresive Inline*).

EXTREME-G

Nejrychlejší závodní hra všech dob a schopný konkurent *Wipeout Fusion*. Jen bohužel neznámý.



GRAN PSP TURISMO

PSP VERZE BUDE VELKOLEPÁ.

Kazunori Yamauchi, legendární šéf-vývojář série *Gran Turismo* potvrdil, že bude PSP verze *Gran Turisma* víceméně identická s verzí na velké konzole! To znamená nejen faktické potvrzení skutečně excelentního výkonu PSP, ale především to, že se i na přenosné PlayStation dočkáme komplexní závodní hry se vším, co ji činí tak výjimečnou. Yamauchi doslova řekl: „PSP je přenosné zařízení a lidé si možná myslí, že je zaměřená na hraní jednoduchých her, ale má skutečně stejný výkon jako PS2. A protože už *GT4* vyvíjíme pro PS2, máme v plánu udělat přímou konverzi na PSP." Vzhledem k tomu, že se „velká" verze objeví v obchodech ještě letos, není vyloučeno, že bychom se *Gran Turisma* pro PSP mohli dočkat už při evropské premiéře PSP na jaře příštího roku. Zadržte dech! ■

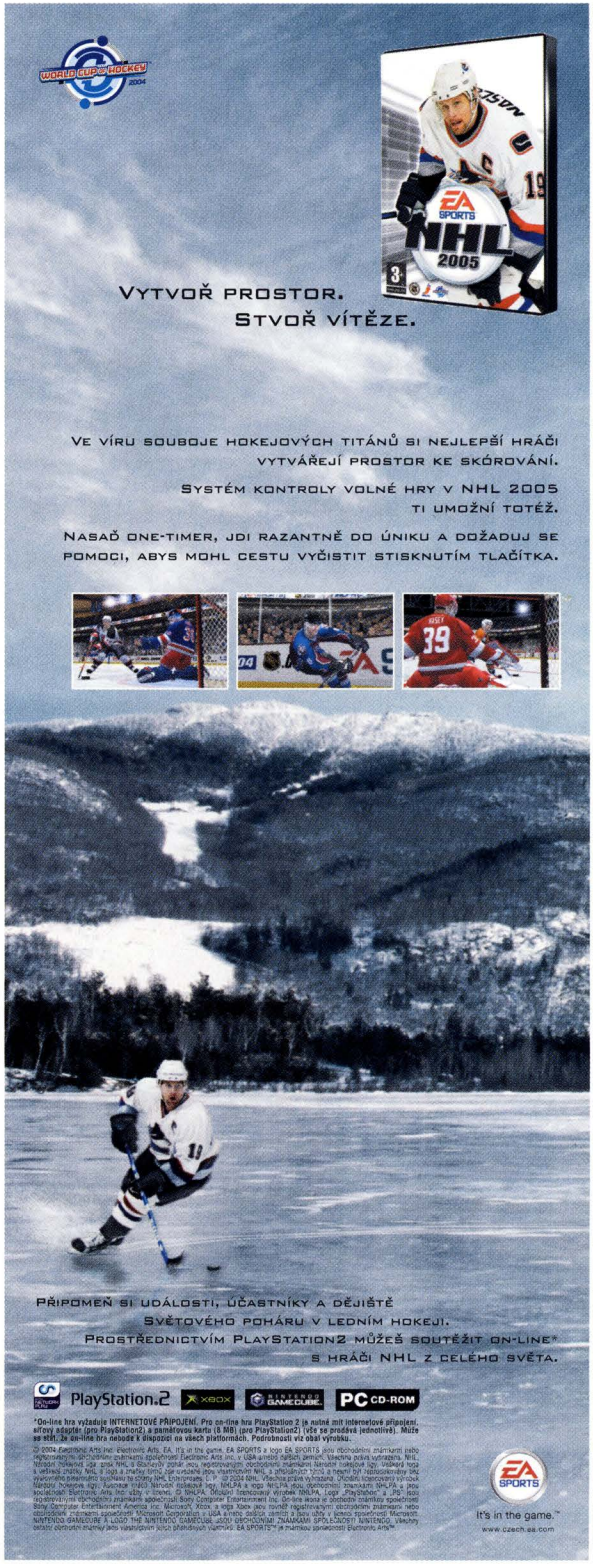
ČESKÁ SINGSTAR

SONY CHYSTÁ NOVÉ SINGSTAR

Po více než solidním úspěchu *SingStar* chystá Sony pro tuto karaoke zábavu několik datadisků s novými skladbami. První z nich se dostane do prodeje již 12. listopadu pod názvem *SingStar Party* a nabídne 30 následujících skladeb:

ALICIA KEYS Fallin'
ASHFORD & SIMPSON Solid
BILL WITHERS Ain't No Sunshine
BLU CANTRELL Hit 'Em Up Style
BOB MARLEY No Woman No Cry
BUGGLES Video Killed The Radio Star
BUSTED Year 3000
CYNDI LAUPER Girls Just Wanna Have Fun
DESTINY'S CHILD Survivor
DIDO White Flag
DURAN DURAN Hungry Like The Wolf
ELTON JOHN & KIKI DEE Don't Go Breaking My Heart
ELVIS Way Down
FRANZ FERDINAND Take Me Out
GEORGE MICHAEL Faith
JAMIROQUAI Cosmic Girl
JAVINE Real Things
KYLIE MINOGUE I Should Be So Lucky
LITTLE RICHARD Tutti Frutti
MAROON5 This Love
NATASHA BEDINGFIELD Single
PINK Just Like A Pill
SCISSOR SISTERS Take Your Mamma
SONNY & CHER I Got You Babe
SPANDAU BALLET Gold
SPICE GIRLS Who Do You Think You Are
THE BEAUTIFUL SOUTH A Little Time
THE FOUNDATIONS Build Me Up Buttercup
THE POLICE Every Breath You Take
TIFFANY I Think We're Alone Now

Kromě nových písní bude mít *SingStar Party* nové týmové režimy a vylepšenou EyeToy kompatibilitu - vlastníte-li první díl, budete moci tyto novinky využít i se starými písněmi. Co se týče budoucnosti, zaslechli jsme, že už jsou v přípravě minimálně dva další *SingStar* tituly. A co je vůbec nejzajímavější (a teď se něčeho podržte), Sony má v plánu dokonce i českou verzi *SingStar* s českými interprety - snad již v první polovině 2005. Tato zpráva však nemá charakter oficiálního prohlášení, takže ji berte s lehkým odstupem. Snad to vyjde!



EYTOY HRAJ!

Již 5. listopadu se v obchodech objeví pokračování úspěšné hry *EyeToy: Play*, která celé to šílenství s PlayStation kamerou rozpoutala. Druhý díl se bude jmenovat, pozor, překvapení, *EyeToy: Play 2* a nabídne znovu tucet rozmanitých her. Budete kopat v *Kung 2* či vařit hamburgery a hranolky v *Mr. Chef*, ale nejzábavnější jsou sportovní minihry *Home Run* (baseball), *Table Tennis* (stolní tenis) a *Boxing* (ehm, box).

Řada z her využívá novou technologii, která lépe analyzuje pohyb hráče, především pak rychlost jejich úderů. Zároveň je konečně využitý zabudovaný mikrofon a některé minihry vyžadují i hlasové ovládání. Jsou tu i další novinky včetně turnajového režimu a SpyCam, která automaticky nahraje jakýkoliv pohyb před televizí. Vypadá to hodně zajímavě a jsme přesvědčeni, že *Play 2* bude podstatně lepší než slabší *Groove*. Odhoďte DualShock a nasaďte kameru, už se to blíží... ■

MONKEY BALL DELUXE

SEGA KONEČNE POTVRDILA PS2 VERZI SKVĚLÉ HRY Z GAMECUBE.

Jestliže závidíme GameCube hráčům jen jednu jedinou hru (no, ono jich je více, ale víte, kam míříme), je to *Super Monkey Ball* od Segy, fantastická nápaditá logická hra, ve které naváděte opici v kouli desítkami stále složitějších úrovní. Musíte velmi jemně zacházet s analogovou páčkou, překonávat překážky a vyhnout se tak spadnutí z herní plochy.

Závidět už ale nemusíme, Sega potvrdila vydání Super *Monkey Ball Deluxe* i pro PS2 a v jedné hře se dočkáme všech úrovní z obou GameCube dílů plus zhruba padesátky nových, což celkem znamená neuvěřitelných 300 úrovní! Kromě základního režimu bude k dispozici tucet úžasných miniher (baseball, bowling, golf atd.), které se skvěle hodí zejména pro multiplayer a zdá se tedy, že se čekání vyplatilo. Dostaneme prakticky celé dva GameCube díly v jednom, navrch něco bonusů a to vše za cenu kolem tisíce korun.

Na tak malém prostoru je obtížné tenhle výtečný titul představit, ale to brzy napravíme, již v příštím čísle vám přineseme rozsáhlé preview. Přesný termín zatím potvrzen nebyl, očekáváme však vydání začátkem příštího roku. ■

Shark Tale: Na první pohled ve stylu *Hledá se Nemo*, ale nemůžete se mýlit více.

X-Men Legends: X-Meni a akční RPG s bojovými a logickými prvky? To zní skvěle, že?

AKTIVUJ TO!

ACTIVISION PŘEDSTAVILA SVÉ SKVĚLÉ PORTFOLIO.

V minulých týdnech nám Activision na akci ve slunné Barceloně představila své velmi silné portfolio her chystaných na letošní Vánoce, ale především i na celý příští rok. Jen pro připomenutí - Activision právě v těchto dnech a týdnech vydala *Star Wars: Battlefront* (str. 56), *Tony Hawk's Underground 2* (str. 48) a *Shark Tale*, tím však její letošní plány zdaleka nekončí. V listopadu přijde na trh *Call of Duty* (str. 26) a také zajímavá kombinace akce, RPG a puzzle, *X-Men Legends*.

A co schovává Activision v rukávu pro příští rok? Naprosto nás uchvátila hra *The Movies*, která vás staví do role filmového producenta, ale zároveň i režiséra, kameramana či střihače i hudebníka. Komplexní výlet do pozadí tvorby filmů má prý vyjít příští rok, ale primární platformou je PC a ačkoliv se Activision dušuje, že *The Movies* vyjdou i na PS2, my očekáváme, že pokud se tak stane, dočkáme se až v roce 2006.

I proto se naše očekávání soustředí na *Mercenaries* (viz preview v PLAY3), které se dá stručně označit jako „*GTA* ve válce" - vaším cílem je zlikvidovat 52 vysokých představitelů bývalé vlády v Severní Koreji, zabránit se vám v tom kromě Korejců snaží i čínská armáda a ruská mafie. No, podle skutečné události to asi nebude, ale proč taky. K dispozici máte tři různé žoldáky, 30 zbraní, 30 vozidel a nádherný grafický engine. Hra už vypadala hodně slušně a svůj termín vydání v únoru 2005 by měla stihnout.

A nakonec nám Activision ukázal pár záběrů z třetí epizody Star Wars. *Pomsta Sithů* se dostane do kin příští rok na jaře a s ní i její herní verze. Kromě toho, že bude hodně zaměřena na souboje se světelnými meči, o ní však mnoho nevíme. ■

„ACTIVISION SE DUŠUJE, ŽE THE MOVIES VYJDOU I NA PS2, ZŘEJMĚ VŠAK AŽ V ROCE 2006."

The Movies: Tak tohle vypadá tak dobře, že stále nevěříme, že se to objeví i na PS2. Je to jako fotbalový manažer, ale ve filmové branži. Varujeme vás, tohle rozhodně nevyjde brzy...

KRAŤASY

DRUHÁ SIRÉNA

KRÁTKÁ ZPRÁVA «

Zatím nebylo nic oficiálně oznámeno, ale obrázky už jsou venku, tak tomu snad můžeme věřit - v Japonsku se pilně pracuje na pokračování Forbidden Siren, která by měla nabídnout ještě děsivější příběh a ještě hrozivější příšery. Evropské vydání se očekává až koncem příštího roku, ale jakmile se něco nového dozvíme, budeme vás informovat!

SONY TVRDÍ, ŽE JE VÍTĚZ!

KRÁTKÁ ZPRÁVA «

Americká pobočka Sony vydala tiskové prohlášení, podle kterého se od 1. května 2004 uskuteční na jejích online serverech každý den v průměru 373 tisíc herních hodin ve hře *Socom II*. To je údajně více, než pro všechny Xboxové hry dohromady. To je sice pěkné, ale co je nám to platné, když pak Konami udělá online podporu *Pro Evu 4* jen do Xboxové verze? *Socom* máme rádi, ale chtělo by to zabrat i jinde.

REKLAMA VE HRÁCH

KRÁTKÁ ZPRÁVA «

Ve hrách se stále více prosazuje tzv. product placement, tedy skrytá reklama ve hře. EA už mají na prodej reklamy zvláštní oddělení a jejich letošní zisk se v tomto segmentu pohybuje kolem 7 milionů dolarů. S neagresivní reklamou nemáme nejmenší problém, jen bychom chtěli ctěným inzerentům vzkázat, že poté, co ve hrách jako *Driv3r* vidíme billboardy na Nokii, si zásadně kupujeme konkurenční značky. Neinzerujte ve špatných hrách!

CHARTS

PRESTO TOP TEN

K datu 7. října 2004

01 BURNOUT 3 / EA
Jednoznačně zasloužené prvenství! Pod tlakem průměrnosti v jiných částech žebříčku je naštěstí na samotné špici skutečná kvalita. Pravda vítězí!

02 RESIDENT EVIL: OUTBREAK / CAPCOM
Capcomácký podraz vyšel. To si někdo odskáče...

03 CONFLICT: VIETNAM / SCI
Nás nijak zvláště za srdce nevzala, ale budiž.

04 SILENT HILL 4 / KONAMI
Klasika na odpovídajícím místě v žebříčku.

05 TERMINATOR 3: REDEMPTION / ATARI
Místy hodně zábavné, místy hodně obtížné.

06 SHELLSHOCK: NAM '67 / TAKE 2
A druhá hra ve Vietnamu? Co s tím pořád máte?

07 STAR WARS: BATTLEFRONT / ACTIVISION
Ve světě jsou jasně první, u nás holt Hvězdné války tolik netáhnou.

08 COLIN MCRAE RALLY 2005 / CODEMASTERS
Za pár dní v prodeji se dokázal vměstnat na osmičku? To je slušné.

09 FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE / ATARI
Možná překvapení, ale hra je to slušná - viz recenze.

10 F1 2004 / SONY
Povinný ústupek masovým hrám, to se dá pochopit.

SUPER SLEVA!

UŠETŘETE PENÍZE NA SVÉ OBLÍBENÉ HŘE!

Presto CS COMPUTER

Víme, jaké to je. Více a více skvělých her se objevuje v obchodech, ale vy si je nemůžete dovolit, musíte si pečlivě vybírat a váš seznam „co si ještě koupit" utěšeně roste. Jako vždy vám tedy podáváme pomocnou ruku a ve spolupráci s obchodem Presto CS nabízíme 10% slevu na váš nákup. Hlavní sídlo Presto CS naleznete ve Zlatnické 4 v Praze 1. Adresu dalších obchodů naleznete na www.hrypresto.cz, pro mimopražské je tu možnost zásilkové služby.

Podmínky slevové akce:
- Nabídka je platná pouze při předložení originálu tohoto kupónu. Nelze ho použít v kombinaci s dalšími nabídkami nebo jinými slevovými kupóny.
- Kupóny lze uplatnit při nákupu v jakékoliv ceně v jakémkoliv obchodu Presto CS a při písemné objednávce v zásilkové službě.
- Kupón nelze vyměnit za peníze a je platný výhradně pro nákup her a příslušenství pro PlayStation a PlayStation 2.
- Kupón je platný do konce dubna 2004. Tato nabídka může být kdykoliv zrušena bez nutnosti předchozího upozornění.

6%

PLAY Presto CS COMPUTER

NA NÁKUP HER A PŘÍSLUŠENSTVÍ PRO PSONE A PS2.

FIFA

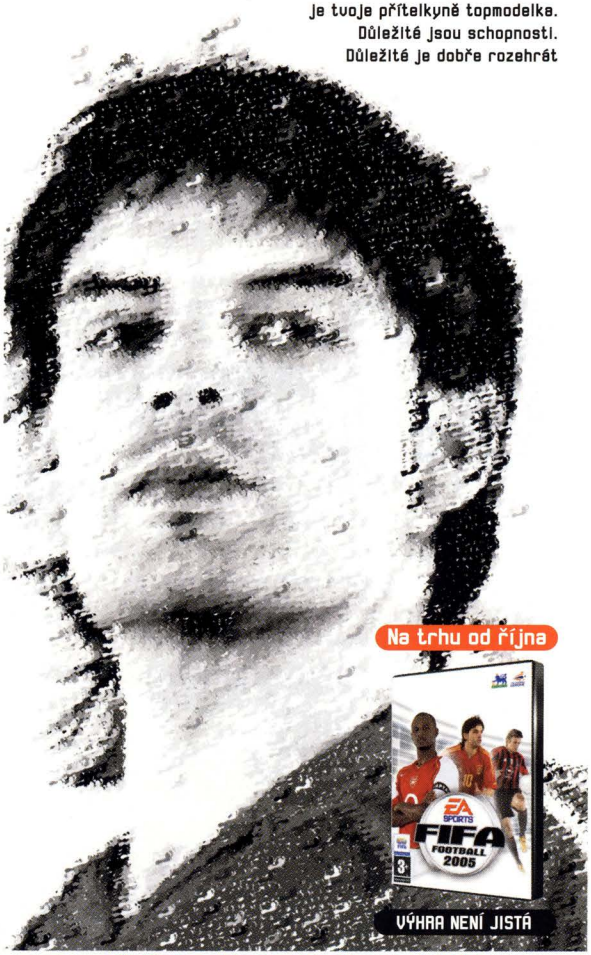
EA SPORTS

It's in the game.™
www.czech.ea.com

FOTOGRAFOVÉ SLEDUJÍ KAŽDÝ MŮJ POHYB. NA HŘIŠTI.

Fernando Morientes

Co z tebe dělá velkého hráče?
Na hřišti nejde o Image.
Nejde o to, kdo tě sponzoruje. Nebo jestli je tvoje přítelkyně topmodelka.
Důležité jsou schopnosti.
Důležité je dobře rozehrát



Přijďte se pobavit a fandit – 14. 11. 2004
v klubu Abaton v Praze od 13. hodin LAN párty FIFA 2005
spojená s video diskotékou.
Vstup Zdarma!

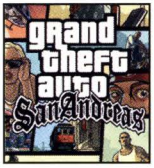
Více informací na www.czech.ea.com

XBOX

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS a logo EA SPORTS a It's in the game jsou obchodními známkami nebo registrovanými obchodními známkami společnosti Electronic Arts Inc. v USA a/nebo v jiných zemích. Oficiální licencovaný produkt Mezinárodní fotbalové federace (FIFA). Logo FIFA © 1977 FIFA™. Vyrobeno v licenci společnosti Electronic Arts Inc. © 2004 Electronic Arts Inc. Všechna práva vyhrazena. Jména hráčů a jejich podobiny jsou použity v licenci udělené Mezinárodní federací profesionálních fotbalistů (The International Federation of Professional Footballers "FIFPro"), národních týmů, klubů a/nebo lig. Veškerá sponzorovaná výrobky, jména společností, značková jména a loga jsou vlastnictvím jejich příslušných vlastníků. Všechny ostatní obchodní známky jsou vlastnictvím jejich příslušných vlastníků. EA SPORTS™ je značkou společnosti Electronic Arts™. Xbox a loga Xbox jsou rovněž registrovanými obchodními známkami nebo obchodními známkami společnosti Microsoft Corporation v USA a/nebo v jiných zemích.

KRAŤASY

JAK ZNÍ SAN ANDREAS?
KRÁTKÁ ZPRÁVA «



Poté, co Tommyho Vercettiho ve *Vice City* namlouval Ray Liotta, se dočkáme relativně neznámého namluvení hlavního hrdiny *San Andreas*. Carl Johnson bude totiž namluven relativně neznámým amerických raperem Young Maylayem. Stále se také spekuluje o soundtracku, jediné, co můžeme považovat za jisté, jsou Guns'n'Roses, jejichž *Welcome to the Jungle* hraje ve video ukázce, která je k dispozici na internetu.

CAPCOM ZNOVU STRAŠÍ
KRÁTKÁ ZPRÁVA «

Capcom ohlásil přípravu svého nového survival hororu *Haunting Ground*, který by měl v Evropě vyjít již příští rok na jaře. Tentokrát nejde o typický survival horor a nejde tu v první řadě o souboje. Po vzoru *Clock Tower* v roli 18leté hlavní hrdinky (a jejího psa) řešíte hádanky a „bloudíte". Zdá se, že bude *Haunting Ground* postaven především na emocích a atmosféře - vypadá to slibně!

NOVÝ ŠAMPION?
KRÁTKÁ ZPRÁVA «

Máme *LMA Manager* (Codemasters), máme *Total Club Manager* (EA), ale Eidos usoudil, že je to málo a chystá pro nás ještě vydání konverze slavné PC série *Championship Manager*. Ta je sice proslulá jako nejdetailnější fotbalový manažer, ale její dlouholetí autoři se s Eidosem vloni rozešli a Eidos tak tvoří úplně nový titul. Zda se přiblíží svým slavným jmenovcům, to se dozvíme i na PS2 již začátkem 2005.

Konami // Metal Gear Ac!d

VOKO BERE

NOVÉ OBRÁZKY A DETAILY O PSP PREMIÉŘE KONAMI.

První zmínka o této hře se objevila už v předchozích dvou číslech našeho časopisu, byla však až příliš zahalena tajemstvím. I nyní zůstává většina konkrétních informacích o „přenosné" verzi *MGS* utajena, ovšem Konami tento měsíc konečně poodhalilo alespoň jeden cíp roušky tajemství a uveřejnilo několik nových screenshotů. Máme o čem přemýšlet.

Vykřičník zakomponovaný v názvu v nás probudil nostalgii let osmdesátých, ve skutečnosti však bude *Metal Gear Ac!d* zcela novou zkušeností v této sérii. Jak se zdá, na řadu přichází hrátky s kartami. Nevíme, zda se v ději objeví i nějaká akce, s *MGS* běžně spojovaná, nebo jestli zůstane jen u tahového klidu (některé obrázky však napovídají, že přeci jen dojde i na nějaké to realtimové střílení). Alespoň něco však víme jistě: První Snakeova výprava na přenosnou PlayStation bude rozdělena do několika misí a každá z nich přitom bude vyžadovat splnění několika úkolů, a to nejen pokud jde o pohyb, ale i hru s kartami. Zatím se neví, zda se bude hráč pohybovat pomocí karet, kostek, bodů nebo zcela volně.

Japonský časopis Famitsu už dříve prozradil, že ve hře bude pět karetních sad - Akce, Postavy, Věci, Podpora a Zbraně. Ze screenshotů je vidět, jak se v nich budeme orientovat (procházet balíček zobrazený na spodní části obrazovky), ale jak přesně se budou „vynášet", to nyní nelze odhadnout. Všechny indicie ale napovídají, že se budou používat k téměř všem Snakeovým akcím. Na každé kartě je kromě obrázku také číslo, které prozrazuje, jak je ten který list vzácný. Také se mluví o tom, že každý pohyb a akce v *Metal Gear Ac!d* bude stát několik „akčních bodů", přičemž na každou misi jich bude mít hráč k dispozici omezený počet.

Víme, že jde zatím o dost kusé informace, ale není divu, když je hra dokončena jen ze 35 procent. Navíc, k našim břehům ještě přibližně půl roku PSP nedorazí, takže máme dost a dost času zjistit víc tajných a hlavně přesnějších informací. Jakmile se něco dozvíme, dáme vám vědět - a bude to určitě dřív, než se vám evropská verze dostane do ruky. ■

Nikdo nám to nepotvrdil, ale my jsme ochotni se vsadit, že tohle je Solid Snake.

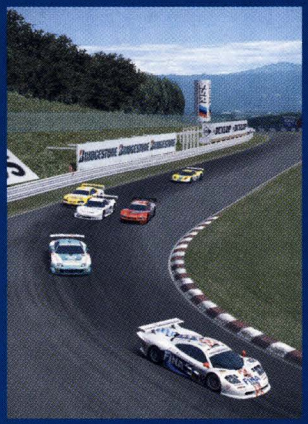
Karty. Děti je milují. Zvlášť, když jsou hezky zabalené. Tyhle v elektronické krabičce.

Karty se bez efektů neobejdou. Aby to bylo jasné, je to velkými písmeny.

Bum! Zatím se neví, nakolik (jestli vůbec) bude *Metal Gear Ac!d* akční.

GRAN TURISMO OFFLINE

SONY OZNÁMILA NOVÉ DETAILY O *GT4* A POTVRDILA LETOŠNÍ VYDÁNÍ!



Nechtěli jsme vás příliš zneklidňovat, ale posledních pár měsíců se hodně nahlas spekulovalo o tom, že bude čtvrtý díl *Gran Turisma* odsunut až na příští rok - na dotazy v Sony nám odpovídali s nesmělým úsměvem cosi o Kazunori Yamauchim a jeho perfekcionismu. Tyto „fámy" se naštěstí nepotvrdily a nyní máme potvrzeno, že *GT* vyjde 17. prosince!

Ovšem pozor, oproti původním předpokladům *GT* bohužel nebude mít online podporu, na tu Polyphony Digital potřebují více času a vydají ji až někdy v průběhu příštího roku. Po všech těch slibech se to může zdát jako podvod, ovšem nám to (vzhledem ke stále mizivému počtu u nás „připojených" hráčů) příliš trápit nemusí. A ruku na srdce, kolik her skutečně stojí za ty peníze? I bez online podpory je *Gran Turismo*, přepočteno na cenu za jednu hodinu hraní, jednou z nejlevnějších her.

Dozvěděli jsme se i nové informace o Director režimu, ve kterém nesedíte za volantem, ale vaším úkolem je připravit kvalitní vůz na závod a pak v jeho průběhu příkazy instruovat počítačem řízeného řidiče. Poslední „sčítání" hovoří o 80 výrobcích a celkem 650 vozech, zaujal nás také docela dlouhý seznam městských okruhů: Tokyo R246, Seattle, New York, Hong Kong, Las Vegas Drag Strips, George V Paris, Opera Paris, Core D'Azur, Special Stage Route 5, a Citta di Aria. Takže sice bez online, ale bude to nářez! ■

PLAY ONLINE

PRAVIDELNÁ RUBRIKA VĚNOVANÁ HŘE PŘES INTERNET

JAK NA INTERNET

CHCETE SE PŘIPOJIT SE SVOU PS2 K INTERNETU? A NEVÍTE, JAK NA TO? ZDE JSOU STRUČNÉ ODPOVĚDI NA NEJZÁSADNĚJŠÍ OTÁZKY!

Co všechno je třeba k připojení?
Kromě PS2, paměťové karty a hry hlavně rychlý internet (nejlépe 512 kb/s nebo více) a také síťový adaptér. Ten se u nás prodává jen vzácně, snadno jej však můžete koupit v zahraničí nebo přes internet (např. *www.gameplay.com*). Pátrejte po výrobku Network Adaptor, stojí zhruba tisíc korun. Pak už se s trochou znalostí připojíte, popřípadě se informujte v rozsáhlém článku ve třetím čísle PLAY (článek je zveřejněn i na našich internetových stránkách).

Jaké hry online podporují a které jsou nejlepší?
Podporu má několik desítek her, ale každý měsíc toto číslo přibývá - do konce roku vyjde zhruba deset velmi atraktivních titulů s podporou. Momentálně mezi nejlepší a nejhranější patří *Socom II*, *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*, *Rainbow Six 3* a *FIFA 2004*. Z těch, které vyjdou každýn týdnem či měsícem největší potenciál skýtá *Burnout 3*, *Ratchet & Clank 3*, *NHL 2005*, *Gran Turismo 4* a *Killzone*.

Jak hra probíhá, kolik hráčů hraje a najdu tam nějaké Čechy?
Hra probíhá prakticky stejně jako při obyčejném multiplayeru, v případě problémů se spojením jen občas může dojít k nepatrnému zpomalení nebo výpadkům. Popularita her se velmi liší, nejhranější hry (viz výše) hrají desetitisíce lidí, u jiných titulů často na nikoho nenarazíte. Na serverech můžete narazit na spoustu Poláků, Čechů je jen velmi málo (doporučujeme domluvit hru na našich internetových stránkách). Pokud jste připojeni, dejte nám o sobě vědět!

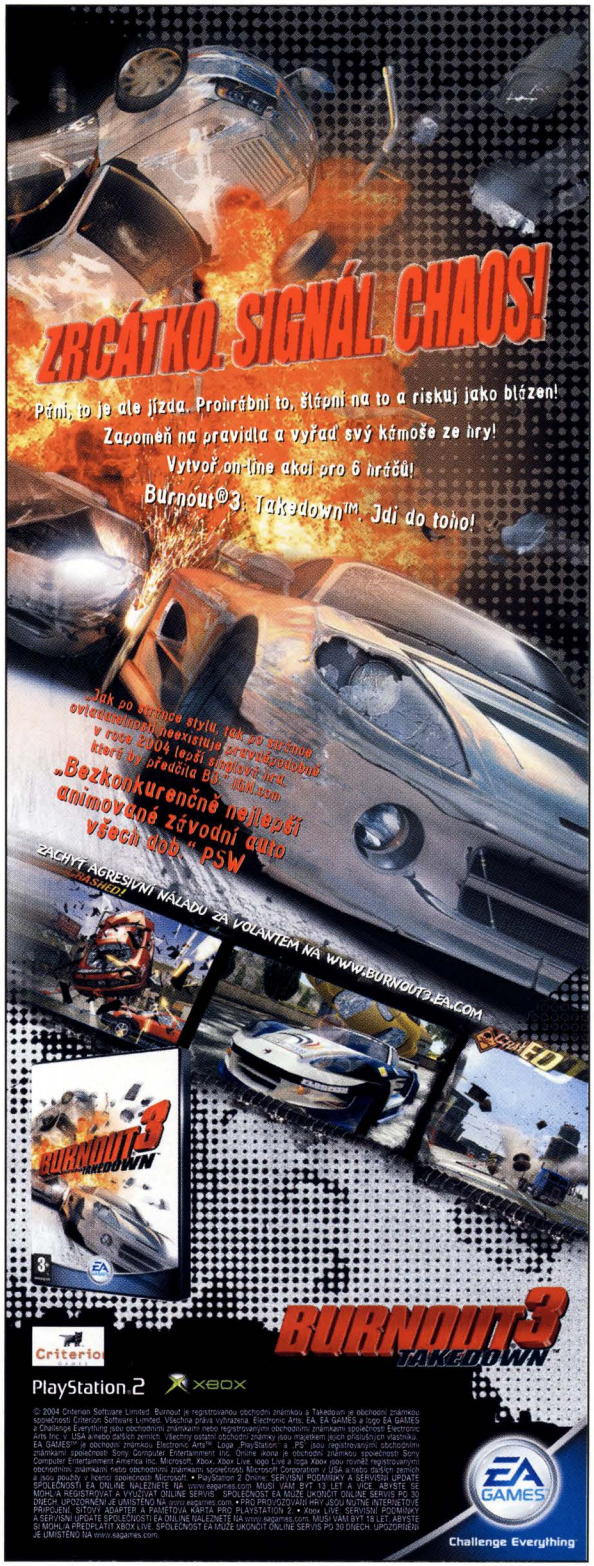
Je připojení podporováno Sony?
Není. Ale znamená to jen to, že Sony neposkytuje záruční servis ani oficiální podporu. Svým připojením žádný zákon neporušujete, jen vám zkrátka nikdo neporadí a musíte si pomoci sami. Vlastně ne, pomůže vám Play! Oficiální online podpora Sony se očekává v průběhu příštího roku, ale bohužel zatím nebylo nic potvrzeno.

HERNÍ TURNAJE

V minulém čísle jsme vás vyzvali, abyste nám napsali o turnajích, které pořádáte. Ať už se jedná o velké poloprofesionální turnaje o ceny nebo o malé skupinové párty, rádi vám uděláme zadarmo reklamu. Zde jsou první dvě vlaštovky. Chystáte-li něco i vy, ozvěte se nám na e-mail *janm@playmag.cz* a v příštím čísle tu může být informace i o vaší akci. Připomínáme ale, že je nutné psát s velkým předstihem, v příštím čísle otiskneme akce, které se budou konat až po 15. prosinci!

V sobotu 23. října se bude ve Žďáru nad Sázavou konat Virtua Raptor Cup ve hře Virtua Fighter 4. Více informací na adresách *virtuafighter.kom.cz* nebo *virtuafighter.doupe.cz*!

5. až 7. listopadu se uskuteční turnaj v Tekkenu 4. Místem konání je Kostelec nad Orlicí, více informací najdete na internetové adrese *tekken.doupe.cz*.



FLÁYMERIKA

Nesrozumitelné huhlání z Ameriky poslal Graeme Nicholson

SEX! JO, VŠAK MY VÍME, JAK UPOUTAT VAŠI POZORNOST... SEX!

Nevíme, jestli se plánuje uvedení téhle hry i v Evropě, ale rozhodně už je načase, abyste se dozvěděli o téhle americké experimentální šovinistické úchylárně nazvané *The Guy Game*. Vydává jí Baltimore, součást marylandské společnosti Gathering (je součástí známé Take 2, takže se možná Evropa může opravdu těšit). *The Guy Game* konečně přináší na PlayStation 2 to, co nám všem už dlouhou dobu chybělo: STRIPTÝZ SKUTEČNÝCH VYSOKOŠKOLAČEK!

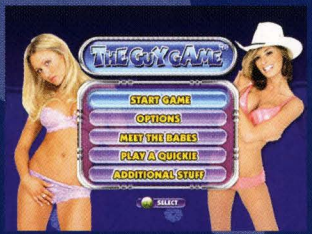
Upoutávka na obalu hry je výmluvná sama o sobě a nahrazuje recenzi: „Nahota, drsný jazyk, silně erotický obsah, krutý humor, alkohol." A to je také vlastně všechno, co potřebujete vědět. Viděli jsme hru na vlastní oči a jasně ji můžeme zařadit do her ve stylu debilních televizních soutěží. Typické, úplně obyčejné holky se dají na pláži úplnou náhodou do řeči s konferenciérem, který položí otázku: a vy s kamarády můžete hádat, jestli slečna odpoví správně. Pokud se dostatečně soustředíte na touhu po nahém těle a nebudete se moc zabývat tupostí té plážové běhny, možná vydržíte dost dlouho, abyste si skutečně užili jejích nahých nárazníků, které musí odhalit jako trest za svou tupost. Takže žádná nereálná soutěž, jasný? Postě jako ze života! Vývojáři hry s příznačným názvem Topheavy Studios tvrdí: „*The Guy Game* je první kvízovou hrou s nahotou nahoře bez. V tomto ohledu se považujeme za pionýry."

Ve chvíli, kdy čtete tento článek, se už *The Guy Game* v Severní Americe prodává za 40 dolarů. A teď, i když nechceme snižovat zásluhy zmíněných průkopníků herní nahoty, bychom rádi odhalili něco, co by mohlo vydavateli způsobit menší problém. Filmy na DVD, které odhalují mnohem více než jen nahá prsa, stojí minimálně o polovinu méně a navíc se v nich nemusíte zdržovat odpověďmi na pitomé otázky, abyste z těch slečen dostali plavky a nějaké to zavrtění zadkem.

Pokud jde tedy o premiéru, je to premiéra hodně zoufalá. Jen doufáme, že následující dvě „sprosté" hry, tedy *Playboy: The Mansion* (Cyberlore Studios) a návrat chlípníka Larryho v *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude* (High Voltage Software) budou podstatně méně trapné a podstatně více herní. I majitelé PlayStationu touží po erotických zážitcích, ale stále by to měly být hry. Kdo ví, třeba se jednou dočkáme oddělené sekce v prodejnách her se záclonou „JEN OD 18 LET". A v pokojích se budeme zamykat.

Abychom ukázali, jak jsme povzneseni nad jiné časopisy, kteří mohou těchto obrázků zneužít, my se o sexu ani ňadrech v popiscích zmiňovat nebudeme: Tak už konečně víme, že papír vynalezli před 2.000 lety Číňané.

Horní Benešov na Bruntálsku nabídl čestné občanství Johnu Kerrymu.



Podle skromného názoru redakce PLAY je *Hellboy* lepší než *Hulk*.

Věděli jste, že CNN je americká zpravodajská televizní stanice? No tedy.

USA CHARTS

TOP 5 PS2 HER

01 NBA LIVE 2005 EA

02 ESPN NBA 2K5 SEGA

03 STAR WARS: BATTLEFRONT LUCASARTS

04 X-MEN LEGENDS ACTIVISION

05 DEF JAM: FIGHT FOR NY EA

JAP CHARTS

TOP 5 PS2 HER

01 SENGOKU MUSOU MOUSHOUDEN KOEI

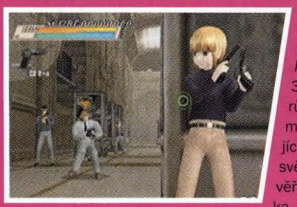
02 FINAL FANTASY XI: CHAINS OF PROMATHIA SQUARE ENIX

03 BIOHAZARD OUTBREAK: FILE 2 CAPCOM

04 PRINCE OF TENNIS: SAIKYOU TEAM KONAMI

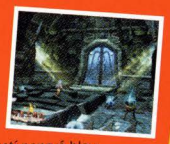
05 WINNING ELEVEN 8 KONAMI

ガンスリンガーガール
GUNSLINGER GIRL
MARVELOUS ENTERTAINMENT



Marvelous Entertainment, výrobce všemi milovaného *Harvest Moon*, přicházejí s touto dojemnou anime 3D adventurou, ve které hlavní hrdinka - dívka - střílí různé věci. Citujme popis na gunslingergirl.com: „Dívka má mechanické tělo. Přesto je stále především dospívajícím dítětem." I obrázky na obalu hry vás budou přesvědčovat, že se hra nevymaní ze školních lavic, ale nevěřte tomu. Není sakra přece možné, aby japonská dívka, i když puberťačka, měla mechanické tělo jen tak pro nic za nic - rozhodně musí mít po ruce nějaké zbraně, které by mohla tasit. Tento měsíc se můžeme těšit na uvedení třetího dílu, který se díky zmrtvení trhu po TGS dostal do top-tenu prodejností s pouhými 16.000 kusy.

イスクノ/キトカスラ
GENSO SUIKODEN IV
KONAMI



Suikoden IV je tu! Během svého mládí přelouskal váš oblíbený sloupkař knihu *Suikoden* od začátku do konce nejméně stoosmkrát, takže mohu klidně prohlásit, že mi první tři díly byly velmi drahé. Čtvrtá epizoda propustí poprvé hlavního hrdinu z tradičního zámku, aby ho posadila na pirátskou loď. Takže jak lze snadno odvodit, hra je o pirátech a v Koreji ji lze už nějaký čas na ulici běžně sehnat za desetinu prodejní ceny. Tahle hra ale určitě vyjde dříve nebo později i jinde a nakonec se dostane úplně všude. Jen jsem vám chtěl oznámit, že už je na světě a podle obecného názoru není až tak skvělá. Ale rozhodně je až dost dobrá pro ty, kteří chtějí sbírat všech 108 hlavních postav. A je to *Suikoden*, což je dobré samo o sobě. A má pěknou grafiku.

キトカウエ
KING OF FIGHTERS MAXIMUM IM ACT
SNK-PLAYMORE

Měli byste vědět, že tohle je dobrá hra. Opravdu, je. Jde vlastně o 3D provedení dávno uznávané bojovnické série od SNK *King Of Fighters*, která se v roce 1994 stala prostě dokonalou kombinací všech dosavadních nepříliš dobrých mláticek od SNK. Ještě ve své minulé reinkarnaci z roku 2003 se udržela ve dvou rozměrech, ale dnes, v roce 2004, SNK přeci jen vyzkoušelo takový 3D experiment s enginem *King Of Fighters* a nazvalo ho *Maximum Impact*. *King Of Fighters 1997* vám umožnilo postavit proti sobě Terryho Bogarda z *Fatal Fury* proti Ryo Sakazakimu z *Art Of Fighting*, *Maximum Impact* však nabízí prostou volbu mezi tradičním Terrym Bogardem a verzí 2003. Nepotřebujete znát celé komplikované pozadí série, abyste si *Maximum Impact* užili, stačí, že je to proklatě dobrá hra. Velmi kompaktní a snadno uchopitelná. Možná nevypadá tak dobře jako *Soul Calibur II*, ale má srdce, a to je věc, o kterou jde v tomto případě především, že?

ミニマチカギノカニハ

KDYBYCH TAK DÁVAL POZOR NA HODINÁCH EKONOMIE

Jak se uvádí v poměrně nezajímavé tiskové zprávě, Konami rozdalo k třicátému září všem svým akcionářům prémiové balení *Metal Gear Solid 3*. Dostalo se jim tedy do rukou měsíc před oficiálním zahájením prodeje. Producent Hideo Kojima se nedávno vyjádřil o svém pohrdání médii a tato neinformativní zpráva s jeho prohlášením poměrně dobře souzní. A mezitím se po světě šíří šeptanda; bez hranic a bez ověřování. Třeba: „Možná tvoří level v džungli jen první hodinu nebo tak? Možná bude hlavním hrdinou zase Raiden? Hudební soundtrack se už prý dostal do rukou japonským obchodníkům - ale existuje vůbec něco takového?

Poradil jsem se se svým přítelem, odborníkem a fandou *Metal Gear Solid*. Jeho e-mail s odpovědí obsahoval jen tento obrázek sýrového toastu, černé kávy a konvice, kterým posloužil disk k *Metal Gear Solid 2* jako podložka. Když jsem se zeptal, kde fotku udělal, odpověděl: „V domě mého přítele, v Tokiu." „Jakého přítele," já na to. Odpověděl: „Přesně tak, jakého přítele?" No nic. Podle stejného přítele prý Kojima nedávno prohlásil, že videohry jsou „pomíjivým médiem". Že by tím chtěl naznačit... ne, to nemůže být pravda... nebo, že by... to byla pravda?

Sakra. Tyhle spekulace jsou praštěné. Prostě počkám, až si hru konečně sám vyzkouším. Nebo bych si mohl koupit akcie Konami. Pokud vím, člověk jich potřebuje sto, aby dostal jednu kopii. Cena v tuhle chvíli dělá 23,40 dolaru za kus. Tak to máme - ježkovy voči. No, raději si půjdu zjistit, kolik dostanu za tenhle sloupek. ■

HISTORIE A CHOVATELÉ POKÉMONŮ V JEDNOM

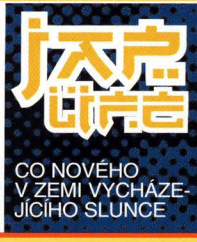
Už jsem tu jednou zmiňoval *Genso Sangokushi* od Falcomu, že? Jde o PC hru, takže jsme si ji zatím drželi spíš od těla, ale musím přiznat, že vypadá vážně dobře. Trochu jako *Breath Of Fire IV*, ale se stovkami postav, pojmenovaných podle čínských mužů, kteří kdysi opravdu žili. A taky tu máme ty pěkné malé příšerky, které se líhnou z vajec. Jediným problémem je, že moje PCčko stojí za starou belu a hra navíc stojí 7.900 jenů. Za to si můžu koupit *Winning Eleven 8* a navrch dost piva na to, abych se opil. Ale to nic nemění na tom, že mám rád Falcom a tuhle jeho starou sérii. Až proběhnou nezbytné překladatelské práce, zkuste se na ni mrknout, prosím.

PLÁNUJETE CESTU DO JAPONSKA? A MÁTE RÁDI KARI?

Jeden můj zdejší kamarád si bere domů turisty. Má teď pěkný nový byt a nechává turisty, aby tam bydleli, když mu před tím napíšou na jeho webové stránky. Tuhle jsem se s ním viděl, bral s sebou partu malých pařáňat z Ameriky. Vzal je na kari do Šibuji. Bylo to vážně dobré kari, navíc slušně levné. Jeho rada: „Jezte, dokud se vám nenarve žaludek do plic. Pak se projdeme." Druhý den si doma stěžoval, když vyšel ze záchodu: „Proč chtěj ty děcka vždycky kari?" Upozornil jsem ho, že je na ně vždycky tahá. Řekl mi něco opravdu ošklivého, ten chlap je vážně nebezpečný. Pokud sáhne po kytaře, radši se pakujte.

ROK S ANIME

Tento rok byl pro žánr anime dost zásadní. *Appleseed* se stalo vůbec prvním japonským plně počítačově animovaným celovečerním filmem - vychází ze starého manga od Masamune Shirowa. *Innocence* zase režíroval sám Mamoru Oshii, jde o pokračování Shirowova milovaného *Ghost In The Shell*. *Steamboy* má na tříku Katsuhiro Otomo, který se tak vrhl na první celovečerní film po patnáctileté pauze. Bohužel ani jeden ze zmíněných kousků, na které jsem čekal se zatajeným dechem, není moc dobrý. A teď se ještě navíc už potřetí z důchodu vrací režisér Hayao Miyazaki, tvůrce *Spirted Away*, *Princess Mononoke* a tuctu ještě lepších filmů (a ne, že by ty dva byly špatné). Tentokrát se vrhne na *Howl's Moving Castle*. Preview ukazují depresivní, kyselinou spálený svět a létající hmyz v cylindrech. Moc tomu nevěřím. Uvidím to v listopadu a určitě vám dám vědět, jaké to je, ať už půjde o bombu nebo výbuch.



CALL OF DUTY:

Vaši muži budou žít a umírat až děsivě věrně. Ale jsou to dobří bojovníci.

Majitel tohoto psacího stroje se jistě nechal inspirovat tímto pohledem.

Postavení ostatních vojáků, přátel i nepřátel, má klíčový vliv na hratelnost.

Nevíte někdo, jak se rusky řekne: Díky moc! ?

FINEST HOUR

FAKTA!

Bitva o Stalingrad začala 17. července 1942 a skončila 2. února 1943. Lze ji rozdělit do dvou fází: defenzivní (17. července až 18. listopadu 1942) a ofenzivní (19. listopadu 1942 až 2. února 1943). Přesné seznamy ruských obětí nejsou vůbec přesné, poněvadž zde jsou smíšeni vojáci a civilisté, nicméně se má za to, že během bitvy zemřelo na půl milionu Rusů, 147.000 Němců a 91.000 Němců bylo zajato.

ACTIVISION ZVÝŠILI SVÉ VÁLEČNÉ ÚSILÍ A MY SE VŠICHNI CHYSTÁME DOBROVOLNĚ NARUKOVAT. JE VÁLKA.

Je neoddiskutovatelným faktem, že si mnoho lidí zabíjení ve druhé světové válce náramně užívalo. Samozřejmě ne všichni, dokážeme si živě představit, že velká většina lidí účastnící se například bitvy u Stalingradu pekelně trpěla. My teď máme na mysli to malé procento, jejichž psychopatický profil, který by je v civilním životě katapultoval do pozic kapitánů průmyslu, jim umožňoval vykonávat svou činnost bez sebemenšího soucitu a pekelně přesně. Náramně si to užívali, úkolů se zhošťovali rádi, sbírali jméno ke jménu a měli pocit, že jsou v sedmém nebi. A tak se dostáváme k další videohře, která usiluje o to ukázat, že mechanické válčení je záležitost pěkně odporná - taková, kdy se vám zpění krev a spánky vám orosí pot, kdy máte pocit, že to je úžasně zábavné a intenzivní, aniž by vám kdokoli kázal o morálce.

Může-li vypuknout válka motivovaná ziskem ještě dnes v moderní době, kdy jsou si lidé maximálně vědomi historie, lze si klást otázku, zda by nebylo možné zorganizovat boj jen pro to jedno či dvě procenta světové populace, které nic nemilují tolik, jako vzájemně se zabíjet? Jenže myšlenka, že by proti sobě bojovali jen agresivní jedinci, je příliš rozumná na to, aby fungovala v reálném světě, a součást romantiky války tkví v tom, jak si s těmito výjimečnými situacemi poradí normální lidé. Pokud budou všechny postavy spokojené a šťastné, drama se jednoduše vytratí. Doba, kdy v Hollywoodu točili filmy, které vyzývaly lidi do boje, je dávno pryč a jen šílenec by se mohl dívat na takového Vojína Ryana a myslet si, že „ono se jim to vlastně docela líbí". A právě tady vstupují na scénu videohry. Ty mohou být návykové, přitažlivé i trýznivé. Pokud se k nim přistupuje správně a s respektem, mohou být více než jen střeleckou galerií namalovanou do odstínů druhé světové války.

Stejně jako k českému fotbalu neodmyslitelně patří Sparta a Slavia, tak si nelze představit hry zaměřené na téma druhé světové války a pominout sérii *Medal Of Honor* od EA. V těchto hrách vystupuje osamocený voják jménem Jimmy Patterson.

A proč tu vlastně Frontline vzpomínáme? Ne, že by si *Call of Duty* o podobné srovnání přímo říkala, nicméně podobnosti mezi těmito dvěma tituly konec-konců nejsou zase tak vzdálené, a to hlavně proto, že *Call of Duty* vytvořilo 27 členů cenami ověnčeného týmu od EA. *Call of Duty* by vlastně měla být taková *Medal Of Honor* se shozenými rukavicemi: tj. rychlejší a intenzivnější než cokoli, co jsme na naší konzoli dosud mohli vidět. *Call of Duty* je zde, a tak nastal čas jít do války.

> CALL OF DUTY BY MĚLA BÝT TAKOVÁ MEDAL OF HONOR SE SHOZENÝMI RUKAVICEMI: TJ. RYCHLEJŠÍ.

Electronic Arts vytváří zábavu pro celou rodinu. Jen stěží byste je přistihli při tom, že by zaplavovali děti krví nebo vmetali urážky do tváře papeži, a i pro- »»

Rusové prosluli během války svou pohostinností.

Ale přesto, lepší rudý než mrtvý, ne? Rozlouskněte tohle dilema a budete lepší člověk než my.

No, já si to myslel: ten animovaný film byl docela dobrý.

Černá obloha, kouřící ruiny a úchvatné efekty.

SVÉ TANKY BUDETE NOSIT NA RUKOU

Klíčem k ruskému vítězství u Stalingradu byly tanky T-34 a právě tento tank si v bitvě vyzkoušíte. Jeho destruktivní síla ve vás může vyvolat pocity drsňáka, ale pokud stojíte proti takové obludě, nic příjemného to není. Zvuk přijíždějících tanků Tiger vám jasně říká, že by bylo dobré se někde schovat dřív, než tanky spustí palbu ze svých děsivých kanónů anebo po vás vystřelí výbušnou střelu. Tanky jsou strašné zbraně a *Call Of Duty* je umí velice dobře.

Teď vy musíte zahltit jejich mozky bolestí a získat slávu, která je zahanbí na jejich vlastním hřišti.

SKRÝVEJTE SE

Vaši četní spolubojovníci nejsou jen mechanické loutky, které čekají, až to do nich napálí bajonetem. Tak například umírají velice rychle, protože kulky v *Call Of Duty* jsou skutečně účinné, a tak záhy získáte dojem, že tito lidé budou žít a umírat s vaší pomocí i bez ní. Jsou prostě skuteční... a bijí se jako lvi.

Ivan není šílenec – umí se skrčit a schovat.

to jejich definice války v polovině 20. století zobrazuje krupobití kulek jako skvělý způsob, jak si oprášit uniformu - žádné trhání masa od kostí nečekejme. Což ovšem znamená, že přinejmenším na trhu s domácími konzolemi existuje značná díra v oblasti titulů inspirovaných druhou světovou válkou. Na jedné straně máte hry s úžasnou atmosférou, ale nakonec vlastně jen pro děti, na straně druhé je to úžasná zombie-nacistická fantazie *Return To Castle Wolfenstein* od Activision. Shellshock vám sice zprostředkuje hrůzy války ve Vietnamu, ovšem na nějaký vážný a intenzitou nabitý titul vycházející z toho, co inspirovalo filmy na nedělní odpoledne, stále ještě čekáme. Teď ale pozor - už za pár týdnů se tato mezera zaplní. A obě strany propasti budou najednou vypadat průměrně.

Patrně byste rádi věděli, proč bude *Call Of Duty: Finest Hour* lepší hrou než *Medal Of Honor: Frontline*. Že to je takřka nemožné? Tak dobře. Hry série Medal Of Honor z dílny EA se těší značné popularitě. Ostatně jsou to solidní first-person střílečky, výborně situované do svého prostředí. Nám se líbí, vám se líbí. Nicméně existuje jistá pravděpodobnost, že pokud se objeví lepší hra, bude se nám líbit víc.

Call Of Duty vyšla původně loni na PC a abyste věděli, dostalo se jí úžasné chvály - ano, skoro každý PC časopis, každá webová stránka a každý hráč ji chválili jako další velký krok učiněný směrem k ideální střílečce inspirované druhou světovou válkou. Jak by se u hry s takovým ohlasem dalo čekat, strávila pěkně dlouhou dobu na čelních pozicích žebříčků prodejnosti. A i když verze pro PS2 není přímou konverzí, lze čekat, že i ona bude obsahovat mnohé z toho, co z verze pro PC udělalo takový obrovský hit. A to je - čistě mimochodem - výborná zpráva.

Pojďme si ale vzít bod po bodu, proč tahle hra „nakope MOH pěkně do zadku". Hlavně je to prostředím. V *Call Of Duty* hrajete ze tří perspektiv: ruské, americké a britské; tedy tři hlavní spojenci v boji proti nacistickému režimu jsou zde zobrazeni rovnocenně a skrze jejich oči se budete moci zúčastnit těch nejvýznamnějších bitev druhé světové války, bitev, které vám nabídnou ohromnou různorodost, jež by z pohledu jednoho konkrétního vojáka byla naprosto nedosažitelná.

Na rozdíl od MOH se *Call of Duty* nevyhýbá drsné realitě smrti. Jupi!

Od domu k domu, boje jsou opravdu ukrutné.

Že by se James Bond ocitl v takové situaci, to si nevzpomínáme. Ty jo, soudruhu?

Atmosféra je hustá, že by se dala krájet. No dobře, to bylo klišé... leč pravdivé.

TOHLE JE TOTÁLNÍ VÁLKA

Zvláštní zmínku zasluhují ty události v *Call Of Duty*, které jsou součástí scénáře. Dokonale vystihují charakter světa zachváceného plameny a přispívají k tomu, že můžete skoro na vlastní kůži, ale rozhodně naplno zakusit atmosféru bojů v druhé světové válce. Když vidíte bombardéry řičící vám nad hlavou, budete zoufale před obrazovkou hledat úkryt. Válka je totiž pěkně dramatická záležitost.

Totální válka nebyla nikdy takhle intenzivní.

Jako další tu je situace, ve které bojujete - MOH se proslavila tím, že hráče (navíc osamělého) postaví proti ARMÁDÁM CELÉ OSY. To je z hlediska videohry sice hezké, nicméně skutečné války (anebo dokonce ani války ve videohrách, které aspirují na to vypadat jako reálné války) takto neprobíhaly - tyto války se vedly ve skupinách, kdy jedna skupina mužů bojovala proti druhé. A právě tohle je jedna z oblastí, ve které *Call Of Duty* exceluje. Muži na vaší straně doopravdy bojují proti mužům na straně druhé. Bojují a umírají nebo bojují a vítězí, přičemž o výsledku rozhoduje brilantní AI. Můžete se na ně dívat, chcete-li: zaujímají bojové pozice v terénu, kryjí se, spolupracují jako jednotka a jeden druhého oddělávají. Jde o to, že bitva se odehraje i tehdy, když do ní vůbec nezasáhnete. A i když nad svými spolubojovníky nemáte žádnou kontrolu, celé je to neuvěřitelně přesvědčivé.

TOHLE JE TĚŽKÁ, ŽELEZNÁ VÁLKA JAKO EPOS A JE PLNÁ SVÉ ZVRÁCENÉ KRÁSY.

Call Of Duty: Finest Hour je postavena na těchto dvou hlavních bodech. Hra usiluje o to zprostředkovat vám pocit, že se účastníte největšího lidského konfliktu všech dob - to nabízela i MOH, ovšem zde je ten pocit ještě děsivější, intenzivnější. Je to jako opravdová válka, z videoherní perspektivy.

Když je řeč o válkách a hrách, je snadné odbočit a použít jako referenčního bodu filmy; to ovšem není jen pouhá lenost, protože hry samotné se stříbrným plátnem inspirují, což samo o sobě představuje malý problém. Hezky natáhněte ruku a počítejte na prstech filmy z poslední doby, které se inspirovaly tažením do Ruska, tzv. velkou vlasteneckou válkou. Nenapočítáte jich ani pět. Přitom kdyby Hitler neudělal chybu a do Ruska nevytáhl, mohla být Evropa jeho. Tažení do Ruska má tedy neobyčejný význam pro celý pozdější vývoj druhé světové války a je velice podezřelé, že tento fenomén chybí jak ve hrách, tak ve filmech. Vlastně kromě filmů Stalingrad z roku 1989 a Nepřítel před branami nenajdete žádný klasický film, který by se touto skutečností inspiroval. Rozhodně ne film natočený na Západě. Možná jste nicméně zaslechli v nesčetných filmech nějakého německého oficíra, jak vyhrožuje vojínovi: „Mám dost vaší neschopnosti, asi vás nechám převelet na východní frontu". No a když se jedno vojenské tažení používá jako páka k tomu, aby byl voják donucen bojovat na frontě jiné, pak vám asi dojde, že to, co se dělo na východě, bylo nepředstavitelně drsné.

Call Of Duty taky pěkně drsně začíná. Na scénu vstupujete v bitvě u Stalingradu, kdy výborně vycvičené a excelentně vyzbrojené jednotky Wehrmachtu zasypaly město vším, co měly k dispozici. Vy musíte použít taktiku, kterou tehdy zvolily ruské jednotky. A tady je velký problém. Bojujete neozbrojení ve scéně vypůjčené z již zmíněného filmu Nepřítel před branami. A když říkáme „vypůjčené z filmu", pak tím chceme říct, že to vychází z reality. Rusům docházely zbraně i munice, přesto se jim podařilo na Němci ovládané město zaútočit. Měli tak málo zbraní, že si dokonce museli půjčovat pušky a samopaly. Jeden drží zbraň, druhý mu nosí munici. Taktika byla jednoduchá. Nosit munici tomu muži vepředu, dokud nepadne, pak ho vystřídat u zbraně a nechat si nosit munici od dalšího v řadě. Tomu tedy říkáme drsnota. Ale takhle to fakt bylo. V prvním levelu se

VĚTŠINA TĚCHTO MUŽŮ ZEMŘE

Úvodní level *Frontline* byl tak možná pro neschopné chudáky.

Jednou z věcí, která nás opravdu štve, je to, když se first-person střílečka rozhodne ušetřit výkon procesoru tím, že budete bojovat vždy jen proti jednomu nepříteli. Ne tak *Call of Duty*, jak ostatně dosvědčují tyhle fotky. Jak to lidé ze Spark Unlimited dokázali, to nám zůstává záhadou, ovšem doufáme, že ostatní herní výrobci budou jejich příkladu následovat a že jednoho dne skončí ty přítomé souboje jeden na jednoho.

Najdete tu jedny z nejrealistictějších uniforem, jaké je možné ve hře vidět.

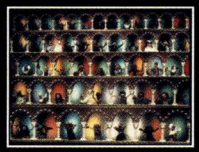
Krajiny i města jsou plná detailů. Byla by škoda je vyhodit do povětří.

No dobře, uklidněte se. Tohle je jen namalované, ne fotka. Ale i tak je to stylové, co?

Ani tohle není in-game grafika. Vypadá to dost drsně. Nechtěli bychom bydlet tam nahoře...

NENÍ VŮBEC SNADNÉ MÍT NA SOBĚ OLIVOVÉ ZELENOU

Ačkoli většině členů naší redakce to přišlo - mírně řečeno - divné, Spark Unlimited požádali o pomoc na *Call Of Duty* Creature Workshop Jima Hensona. Bohužel to neznamená, že pád Berlína způsobí velký žlutý pták a jeho neviditelný přítel mamut s řeckým jménem a chraplavým hlasem. Ne, to by bylo moc ulítlé a taky by to byla urážka vmetená do tváře těm milionům, kteří zemřeli. Nikoli, ateliér (Henson Digital Performance Studio) byl zvolen díky svému know-how a téměř zázračné schopnosti rozpohybovat statické obrázky při rychlé hře.



Nečekali jste, že v tématu o *Call Of Duty* uvidíte takovéto fotky, že ne?

ani nedostanete k tomu, abyste vystřelili - jenom se kryjete a sledujete, jak nepřítel masakruje vaše kámoše. Legrace to rozhodně není. Začínáte na pramici s deseti dalšími muži a společně se pokoušíte dostat přes Volhu. Velitel se vás snaží povzbudit efektním proslovem proneseným bezvadnou angličtinou, což je trochu divné, vzhledem k tomu, že Němci mluví německy, Britové anglicky a Rusové... taky anglicky.

Почему? Если мы можем включить что-то русское в этом журнале, почему Активижен не может найти кого-нибудь говорящего на красивом языке?

Toto je samozřejmě jen estetický detail, jelikož se neztrácí ten efekt, že se nacházíte na úplně cizím místě. Zrovna když velitelův proslov dosahuje vrcholu, začnou všude kolem padat bomby, kulky vám fičí kolem uší a týpek, co stojí ve člunu před vámi, je zasažen. Dostanete se na druhou stranu řeky, kde vás vedou, stále ještě beze zbraně, na těžce opevněný kopec betonu a suti - z oken po vás náhodně pálí nepřítel a taky vás ohrožují rafinovaně ukrytí ostřelovači. Hra je plná předdefinovaných událostí, a to v mnohem větší míře, než je tomu v jakékoli hře z řady Medal Of Honor. Hře se přitom skvěle daří vytvořit ve vás iluzi, že se nacházíte na reálném místě v konkrétní historické epoše. Exploze, počet mrtvých na obou stranách a v tomto konkrétním případě i obrovský komín, zasažený nějakou mocnou zbraní, bortící se a padající z kopce, drtící pod sebou desítky nebohých vojáků. Když se pak konečně zmocníte zbraně, doslova hoříte touhou do někoho to napálit - jen tak pro uklidnění. Zbraně štěkají svým železným štěkotem. Když před vámi padne voják, víte, že kulka mu přeřízla přívod krve do jeho hrůzou sevřeného mozku. Tohle je válečný epos, plný zvrácené krásy.

Milovníkům verze pro PC přijde peklo u Stalingradu důvěrně známé, poněvadž právě tohle byl poslední level. Přesně tak, nejde totiž o přímočarou konverzi původní hry. Hra byla postavena zcela z gruntu, s úplně novými levely, postavami a též animacemi - prostě celá byla promyšlena znovu, s ohledem na konzolový trh. Takže to zopakujeme: TOHLE NENÍ KONVERZE. Ne, je tu úplně nový engine s novými levely (kromě úvodního běhu smrti ve Stalingradu) a novými postavami. PC verze byla zvláštní svou absencí charakterizace. Jasně, vojáci spolu mluvili, ale že by tu byl nějaký zastřešující příběh, který by vám naznačil, proč všechno tohle zabíjení, tak to tedy ne. Konzolová verze bude odlišná a její postavy se budou od takového Jimmyho Patersona lišit. Například americké mise jsou nahlíženy z perspektivy příslušníka 761. batalionu Černých panterů. Členové této obrněné jednotky výhradně z černých Američanů dostali tu čest položit za svou zemi životy jako první, přičemž v té době byli vystaveni stále mnoha předsudkům ze strany svých bílých spoluobčanů. A ti odporní němečtí rasisti v dopisech shazovaných mezi americké vojáky jasně říkali, že každý chycený černý voják bude okamžitě zabit. Byla to drsná doba a vy sloužíte v jednotce, kterou každý nenávidí.

Ano, drsná doba, a ještě drsnější, když si uvědomíte, že invaze do Německa rozhodně nebyla nic jednoduchého. Jedno z prvních měst, na které Spojenci zaútočili, byly Cáchy. Toto dávné město existuje už od raného středověku a bylo tak dobře postaveno, že musela americká armáda použít 125mm houfnice M12. Byl to jeden z prvních útoků, kdy tankovou divizi podporovala pěchota a společnými silami se jim podařilo totálně vyčistit celou jednu městskou část Německa, v důsledku čehož je tento level ve hře plný pomstychtivých sympatizantů s Hitlerem. Každé okno, každá skrýš nebo každý roh je potenciálním zdrojem nebezpečí, neboť tam číhá Němec se zbraní v ruce. Kulky se sypou všude kolem vás a pěchota má plné ruce práce, aby uchránila tanky před náhlými výpady, neboť nepřítel se může zjevit naprosto nečekaně a zlikvidovat tank dobře mířenou střelou z pancéřové pěsti. Zde přicházejí na scénu černí panteři.

NA VOLZE, VE VOLZE

Porovnejte si tyto dva záběry. Jeden je z poměrně slušného filmu Nepřítel před branami, druhý ze hry *Call Of Duty* - vidíte rozdíl? Nápověda: *Call Of Duty* není fotografie.

Na dobře, není tak těžké to uhodnout, ale víte, co jsme chtěli naznačit.

Toho chlápka nalevo nestřílejte, to je kámoš. Jen se ho zeptejte, jak to, že je tak vysoký.

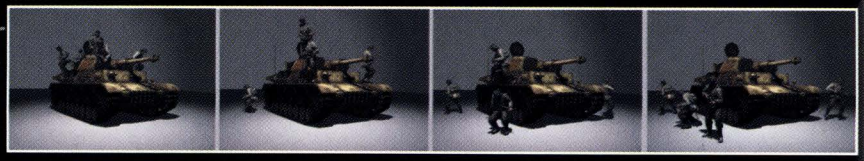
COD přichází s příslibem, že vezme vozy ve válce mnohem vážněji než předchozí hry.

Skvára, špína, krev, kosti, kulky, šrapnely, bomby, granáty, řev a spousta zábavy!

Souboje s bossy budou nepochybně obnášet souboj v tancích.

TANČÍK NA ODPOČINUTÍ

Obrovské úsilí bylo vynaloženo na to, aby všechny manévry ve hře vypadaly co nejrealističtěji. Zde vidíte správný postup, jak se vylézá z tanku.



Sledujte, jak vystupují.

Tento tým udatných vojáků, které pochválil sám prezident Roosevelt, pomáhal s útokem na německý Remagen, do kterého se vracelo 50.000 nepřátelských bojovníků. Pokud si u Remagenu povedete dobře, může vám to otevřít cestu na Berlín. V Remagenu Němci konečně ztratili nadvládu nad západem. Vaším úkolem bude ubránit se zoufalému pokusu německých tanků o protiofenzívu a o získání skladu paliva. Pokud se totiž Němci dostanou k palivu, budou moci ve svém útoku pokračovat. Pak vás čeká bitva na jihu Itálie u Monte Cassina, jež do dějin vstoupila jako „bitva o Řím". Zde se chopíte role britského komanda, snažíte se probojovat dávnými ruinami, kolem starodávného města, jehož opatství bylo založeno už v roce 524 a nyní bylo vybombardováno spojeneckým letectvem. Obě válčící strany předtím přislíbily Vatikánu, že benediktinská kaple (budova stará 1400 let) nebude vystavena útoku a ani nebude sloužit jako vojenská základna. Stejně byla zničena. Tato bitva trvala od 17. ledna do 18. května 1944 a nabídla několik skvostných operací v horách. Pamatujete se ještě na ruské tažení? Tuto část hrajete v roli ženy - ostřelovačky. Vždyť jsme vám říkali, že postavy v *Call Of Duty* jsou rozmanité!

Nasazení nejrůznějších typů vojenských jednotek, stejně jako obrovský počet spojenců i nepřátel na obrazovce, má naprosto úchvatný efekt. Tohle rozhodně nemá být průvodce Lonely Planet po válce - obrovský objem akce na obrazovce je zvládán ve výtečném stylu a s obrovskou pozorností věnovanou detailu, takže si vychutnáte doslova každý moment. Pohyb vojáků, způsob, jímž používají nejrůznější ofenzivní i defenzivní techniky, kryjí se a zabíjejí, dodá celému dílu atmosféru totální války. Navzdory skutečnosti, že hrajete osamoceni (Activision své multiplayerové plány s touto hrou dosud neoznámila) a nemůžete ovládat další příslušníky své roty, hra působí velice upřímným dojmem. Zkrátka tak nějak věrohodněji. Druhou světovou válku nevyhrál jeden člověk s neprůstřelným tělem a možností děsit nepřátele v režimu velkých hlav. Válka byla masová záležitost a tento její charakter *Call Of Duty: Finest Hour* zachycuje velice efektivně. Ve hře se neustále něco děje, v každém okamžiku některý z vašich spolubojovníků padne mrtev k zemi a vy vidíte „smrt zblízka", což je něco, co v mnoha hrách chybí. Jasně, mnoho událostí, které se zde odehrají, je součástí předem připraveného scénáře, s výjimkou toho, jak vaši počítačem ovládaní spolubojovníci válčí s nepřítelem - to se vyvíjí podle aktuální situace, takže byste se měli postarat o to, aby měli dobré krytí.

Generál Patton by na ně byl hrdý. Tihle kluci (a holky) bojují jako opravdoví muži (a ženy) a umírají jak mouchy jen proto, abyste vy, hráči, měli dojem, že stojíte blíže skutečným událostem. „Válečnou zábavu" si schováme na další číslo, tohle je „Válka jako šok". Ano, je to válka, jak byste ji přijímali i vy, kdybyste přijali smrt, ale přesto v sobě našli tolik odvahy pokračovat v boji dál. Toto je rychlá, zběsilá válka, ve které když zvítězíte, dostaví se pocit zadostiučinění. Tuhle válku si vychutnáte, možná až moc. Připravte se na to, že rozšíříte řady těch několika šílenců, kteří po demobilizaci propadli zoufalství z toho, že si mají hledat práci v normálním světě.

TOTO JE RYCHLÁ, ZBĚSILÁ VÁLKA, VE KTERÉ KDYŽ ZVÍTĚZÍTE, DOSTAVÍ SE POCIT ZADOSTIUČINĚNÍ.

JISKRA INSPIRACE

Výrobci od Spark Unlimited jsou jiní. Programátoři by ze své podstaty měli vypadat jako muži zasažení antimónním paprskem a měli by páchnout po vařeném zelí. Přitom tihle týpci vypadají cool - 27 z nich pracovalo na hrách řady Medal Of Honor. Neprozradíme vám kteří, ale pokud zavřete oči a natáhnete nad fotku ruku, možná ucítíte ten vycházející žár.

A z té masy barevných košil vznikla válka.

Bojiště jsou obrovská - podívejte na ten tank v dáli.

COD se nevyhýbá ani tak kontroverzním otázkám, jako je rasismus ve válce.

Je těžké dívat se na tyhle tanky a necítit skoro náboznou hrůzu.

Je to divné, ale zbraň vyrobená k zabíjení se na PS2 stává instrumentem zábavy.

THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE

RODOKMEN
VYDAVATEL: EA
VÝROBCE: EA Redwood
INTERNET: www.uk.ea.com

ŽÁNR
» RPG

POČET HRÁČŮ
» x 1

POZNÁMKY
Výkonný režisér Steve Gray pracoval na *Parasite Eve* a *Final Fantasy VIII*.
Je to RPG! Bomba! S náhodnými bitvami! Ale ne!

% HOTOVO
10% 30% 50% 70% 79% 90%

OD AUTORŮ HER...

LOTR: THE TWO TOWERS	78%
LOTR: THE RETURN OF THE KING	77%

ALPHA

DATUM VYDÁNÍ
PROSINEC

THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE

TŘETÍ VĚK? TO BUDE URČITĚ DLOUHO PŘED ZRUŠENÍM NÁHODNÝCH BITEV.

Ten největší nespokojenec je ve srovnání s námi milý člověk. Kdybychom trpěli hlady a vy jste nám udělali sendvič, vmetli bychom vám ho do tváře. V baru bychom si objednali whisky a trvali na tom, aby byla náležitě suchá. Chcete důkaz? EA ohlásila hru nazvanou *„The Lord of the Rings Trilogy"*, jež měla údajně obsahovat jejich vlastní dějovou zápletku situovanou do Tolkienovy úchvatné Středozemě. My hned přispěchali s komentářem, že by se u EA měli vykašlat na nějaké souboje a nechat zápletku tak, jak stojí v úžasných knihách. No, trilogie se postupně vyvinula do titulu s názvem *Third Age* - je to RPG (šok první), které nahlíží na milovaný příběh z perspektivy úplně nových postav (šok druhý) a které režijně ošetřil Steve Gray, jenž v minulosti režíroval například *Parasite Eve* od Square a se Sakaguchim spolupracoval na *Final Fantasy VII* (šok třetí). To jsou pro většinu lidí velice radostné zprávy, a tak můžeme svou zahořklost ventilovat jen na skutečnost, že i v téhle hře se vyskytují náhodné bitvy, tedy něco, co dokonce i my sami nesnášíme.

Ale vždyť i náš zažloutlý, nezdravě uvadající vzhled je důsledkem opravdové lásky pro videohry. Jenže teď, když se programátoři konečně rozhodli vykašlat se na náhodné bitvy a vyřadit je jednou provždy z videoherního pantheonu na nějaké neexistující smetiště (dokonce i mocná Square Enix se jich zbavila ve *Star Ocean* a *Final Fantasy XII*), EA je z toho haraburdí zase vytáhne. No, asi se s tím budeme muset smířit, vždyť i veliká *Final Fantasy VII*, jedna z nejlepších her všech dob, je skvostná, přestože tu tyhle bitvy najdeme. Navíc *The Third Age* toho kromě těchto bitev nabízí tolik, že se máme na co těšit i tak. Přirozeně dostaneme příležitost navštívit takové literární (nebo filmové, záleží na tom, jak se na to díváte) pamětihodnosti, jako jsou Osgiliath, Khazad Dum a Minas Tirith, zabijete si pár trollů, ze své partičky neznámých dobrodruhů uděláte skvadru, před kterou by se třásl i sám Sauron, no a taky přijdete trochu do kontaktu se zlem. Pokud vám tento poslední fakt přijde trochu zmatečný, osvětlíme vám to: kromě toho, že ovládáte svou hlavní skupinu dobrodruhů, můžete odemykat zlé scénáře a bojovat se Sauronem o jeden prsten a za svobodu hobitů, což je rozhodně super. Všimněte si slova „super", které jsme právě použili - je pozitivní a konstruktivní. Jen stěží můžete očekávat, že PLAY bude psát o titulech s nějakým naivním entuziasmem, nicméně lze odpovědně konstatovat, že *The Lord of the Rings: The Third Age* vypadá skutečně velice slibně. ■

BUDETE MOCI BOJOVAT SE SAURONEM O PRSTEN.

AŽ PO VÁS, PANE, BUDEME SE V TOM MLÁČENÍ STŘÍDAT

Tahové nebo tzv. „turn-based" bitvy jsou podivným prokletím videoher, nicméně u mnoha příznivců RPG žánru se těší značné oblibě. A i když jsou náhodné bitvy, ve kterých nepřítel napadne vaši skupinu bez sebemenšího varování, naprosto odporné, *The Third Age* se v tomto ohledu může pochlubit několika jedinečnými aspekty. Tím prvním je možnost jezdit na koni, a to i v bitvě - jaké konkrétní efekty to bude mít, to zatím nevíme. Vždyť tohle je teprve taky preview. Navíc podle všeho budou klíčovou roli hrát místa, na nichž se budou nacházet vaši nepřátelé. V hrách ušitých podle střihu *Final Fantasy VII*, vám jistá místa zabraňovala v úprku z bojiště. Soudě podle prvních dojmů, právě tento rys bude naplno rozvinut v *The Third Age*. Čímž se dostáváme k závěru, že ty náhodné bitvy, kterých se tak strašlivě bojíme, možná vůbec nebudou tak strašlivé.

Menu v celé své textové kráse. V tomto bodě budete mít k dispozici jen několik málo standardních útoků. Budou později k mání i přivolávací kouzla?

The Third Age bude obsahovat i sekci s bongy, která se bude hrát s podložkou. Možná.

Zeptal se někdo trolla, proč je tak naštvanej? No, asi radši ne, co?

Return of the King byla dlouhá hra a Gandalf byl pěknej parchant. Jo, tady je fotka.

Jak se dalo očekávat, hra bude pěkně vypulírovaná - jako všechno od EA.

Tenhle chlápek má zatraceně stříbrné vlasy.

THE URBZ: SIMS IN THE CITY

RODOKMEN
VYDAVATEL: Electronic Arts
VÝROBCE: EA Games
INTERNET: www.eagames.com

ŽÁNR
» STRATEGIE

POČET HRÁČŮ
» x 1-2

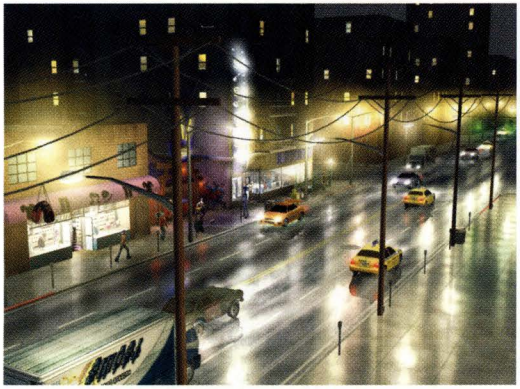
POZNÁMKY
_Hrají - Black Eyed Peas.
_Kompatibilní s EyeToy.
_Zdůrazňuje městskou paranoiu, která dusí náš každodenní život

% HOTOVO
10% 30% 50% 70% 80% 90%

OD AUTORŮ HER...
THE SIMS: BUSTIN' OUT 89%
THE SIMS 89%

ALPHA

DATUM VYDÁNÍ
LISTOPAD 2004



Tomuhle se říká lidské Zoo. Jeden hezčí exemplář než druhý.

THE URBZ: SIMS IN THE CITY

SIMÍCI JSOU ZPÁTKY A VRHAJÍ SE DO VÍRU VELKOMĚSTA

Potvrdí vám to každý obyvatel Prahy nebo jiného velkoměsta. Život ve městě je o reputaci a renomé. Je to džungle, ve které se musíte naučit sociálním návykům, abyste uspěli. Kupříkladu není vhodné jakkoliv vyčuhovat z řady a jakmile jste na scéně, například je důležité napodobovat oblečení svých kolegů či přátel. Odlište se jen o trochu více, než je zdrávo, a skončíte jako sedmikráska vytržená z perfektního trávníku a zapíchnutá na vrchol hromady kompostu. Jinak řečeno, zůstanete po celý zbytek života ve svém bytě sami, pouze s videohrami, které vám budou zkracovat dlouhou chvíli.

A tohle všechno funguje i v této hře. Anarchistická sociální etika je tu základem úspěchu - jinak zkrátka nezapadnete. Je to jako obyčejné The Sims, ale s adventure prvky a s hrdiny ze skupiny Black Eyed Peas (což je ta hip-hopová skupina, která se svou skladbou *Where Is The Love* rozhodně *nechtěla* vydělat na sentimentu po 11. září). Ano, můžete se tu dokonce podívat na Sim Peas, protože jedna z devíti lokací hry je věnována právě jim. Grrr.

Co se to děje se světem, mami? Dobře, hrajete Sima (kterého jste si sami dle libosti vytvořili), jenž přijel na předměstí a jeho cílem je stát se tu nejoblíbenějším obyvatelem. Zkrátka machrem. Abyste toho dosáhli, musíte se kromě základních lidských potřeb (jídlo, pití, spánek) naučit sociální dovednosti. A nemluvíme teď o tom, že se bílé víno podává s rybou. Ne, to opravdu ne. Hovoříme o tom, že je třeba vypít co nejrychleji limonádu a pak si přede všemi hlasitě krknout. Všechno tu funguje poměrně jednoduchým systémem, kdy je třeba včas stisknout správné tlačítko. A je úplně jedno, jestli pracujete v motorkovém salónu (a stavíte motorky), nebo jste profesionálním skejťákem (a jezdíte na prkně). Ovládání funguje stále stejně.

Jak hrou postupujete, naučíte se vydělávat peníze a získávat slávu a vaše tvář se začne objevovat na plakátech, inzerátech v autobusech a billboardech po celém městě. Hlediskem úspěchu je v této hře míra váženosti a respektu. Přičemž, haleluja, si můžete do hry pomocí EyeToy umístit svou skutečnou tvář.

Každá z devíti čtvrtí má své výstřední obyvatele, své vlastní módní trendy, svá jedinečná zaměstnání, zkrátka je naprosto odlišná. Ovládnout celé město není vůbec jednoduché, ale možné to je. Jeden level splníte tak za hodinu. Tak jako ve všech Sims hrách, i tady je hraní bohatší, než vám můžeme na této malé stránce říci. Asi jste ale pochopili, že to je hra zajímavá, i když také zvláštní. Verdikt čekejte v příštím čísle. ■

DEJ MI VYSOKOU PATNÁCTKU!

Proč se všichni spolu nesneseme? Prostě poděkujme sociálním schopnostem. Abyste zapůsobili na Sima, potřebujete pochopit, jaký typ Sima to vlastně je, jelikož různí Simové vyznávají odlišné hodnoty. Rockeři nebudou nadšeni, pokud jste oblečeni jako skejťák a předvádíte jejich triky, zatímco jiní prostě příliš neocení, pokud před nimi rozbalíte svůj breakdance. Zkrátka zapůsobte na Simy a získáte více respektu. Získejte více respektu a zajistěte si přístup do exkluzivních oblastí. Je to opravdu jednoduché.

Odhadněte správně protějšek a dejte mu, co chce. Zatancovat breakdance rockerovi není to pravé.

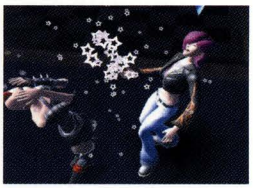
Říká se, že tu budete moci dělat stojky a zároveň zvracet. To bude síla.

Jo, tohle mi připomíná, jak Neo uhýbal kulkám. To bylo v módě v roce 1999, milá zlatá!

Tahle móda vypadá jako z nějakého sci-fi filmu. Nebo je to punk.

A tohle je zase ohoz z budoucnosti. Hezké holinky, co?

Věřte nebo ne, tohle není bitka, tohle jsou kámoši. Jo, je to punk!



Není nic horšího než vidět hvězdičky. To ale musela být rána...

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

RODOKMEN
VYDAVATEL: EA Games
VÝROBCE: Free Radical Design
INTERNET: www.eagames.com

ŽÁNR
» FIRST-PERSON STRILECKA

POČET HRÁČŮ
» x 1-16 (ONLINE)

POZNÁMKY
_Další dobrý produkční tah od Electronic Arts
_Velké, dynamické levely pro jednoho hráče.
_Můžete si vytvářet mapy pro více hráčů a ty pak zveřejňovat na netu.

% HOTOVO
10% 30% 50% 70% 85% 90%

OD AUTORŮ HER...

SECOND SIGHT	65%
TIMESPLITTERS 2	94%

ALPHA

DATUM VYDÁNÍ
JARO 2005

Plamenné efekty jsou náležitě ohnivé a z hlavně vylétávají s přirozenou grácií.

Plamen necestuje časem nejlépe, proto je lepší jej použít k seškvaření lidí.

V celé hře najdete zhruba 20 zbraní, včetně úchvatné gravitační pušky.

Do bojů zasahují i letadla, ale vždycky je možné je sestřelit.

PARADOXNÍ SKROLOVÁNÍ

Cestování mimo fyzickou doménu do člověkem vytvořené zóny jménem „čas" podléhá řadě logických pravidel. Například když cestujete časem nazpět, nemůžete měnit nic, co by mělo na pozdější vývoj událostí tak zásadní vliv, že byste se nemohli vrátit do své přítomnosti. Tak by totiž vznikl časový paradox a podle zákonů logiky byste implodovali (nebo něco na ten způsob). No, připravte se, že vám poteče krev z uší proudem, protože věřte tomu nebo ne, Free Radical dali do *TimeSplitters: Future Perfect* takovou funkci, díky které můžete vstoupit v interakci s různými verzemi sebe sama v nejrůznějších časových zónách a tak se stát svým vlastním spojencem. Nejsme si úplně jisti, jak bude tahle funkce nakonec vypadat, a to hlavně proto, že podle našeho názoru by setkání s jinou verzí sebe sama zásadně porušilo časoprostorové kontinuum. Takže proto měl na sobě Marty ten klobouk a sluneční brýle.

Možnost bojovat po boku sobě samému činí z téhle hry ideální záležitost pro narcisy.

Dokážete projít kolem nadupané pistole a ani jednou nevystřelit? My tedy ne.

Zdraví nalevo, výzbroj napravo - HUD se fakt nezměnil od dob *GoldenEye*.

CO ŘÍKÁME MY »

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT POSTAVÍ SVĚT CESTOVÁNÍ V ČASE NA HLAVU

Nekonečné hodiny hratelnosti od miniher až po extra bonusy a souboje s protivníky na netu. **Tisková zpráva společnosti EA**

« CO ŘÍKAJÍ ONI

Tohoto týpka známe už z minulé hry a teď se vrací na scénu.

Nepřítel se podle všeho skrývá na obrovské cisterně s benzínem. Oddělejte ho.

Nikdy jsme ještě nebojovali proti vrtulníku pistolí, ale asi to bude docela drsný...

Budete se muset vyhnout tanku a zavěsit na něj výbušniny ve stylu *Road Runnera*.

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

CO TO JE SAKRA GIGAWATT? A KOHO TO ZAJÍMÁ...

S konceptem rozštěpeného času pracovala řada špičkových teoretických fyziků, ovšem významnějšího úspěchu se na tomto poli dosud podařilo dosáhnout pouze britskému vědeckému konsorciu vystupujícím pod jménem Free Radical - jejich poslední mimo-laboratorní experiment vyústil v masivně populární *TimeSplitters 2*, tedy hru, jež stejnou měrou zaujala ostřílené veterány i naprosté ignoranty svým barvitým přístupem k cestování v čase (tady máme na mysli zejména zombie žijící v šachtách a proti-ohnivé opičáky). No a podle našeho názoru by se tohle milé konsorcium klidně mohlo připravovat na Nobelovu cenu, protože *TimeSplitters: Future Perfect* - třetí hra v řadě a další velký hit pro EA poté, co se zmocnili licence třetího *Burnoutu* - asi postaví celé cestování v čase na hlavu.

Vám coby hráčům opět připadne role Corteze - který je oproti předchozím titulům najednou nápadně podobný Vinu Dieselovi - a čeká vás deset náročných misí, během kterých cestujete v čase. Do těchto deseti misí se můžete pustit buď osamoceně (Singleplayer), nebo ve spolupráci s kamarádem (Cooperation). A právě v tomto ohledu vykazuje *TimeSplitters: Future Perfect* největší zdokonalení oproti svému předchůdci: levely, které vás pohltí, jsou skutečně masivní, zalidněné mnoha postavičkami, jejichž vzhled je teď prost bývalých deformací. Co se týče dějové stránky, můžete opět očekávat cestování v čase a nejednu přestřelku: budete přeskakovat mezi lety 1914 a 2401, přičemž jaksi nevyhnutelně pozabíjíte nejrůznějšími nekrvavými způsoby řadu týpků.

Kromě deseti misí v původní nabídce - scénu ze Skotska v roce 1924 jsme vám popsali už dříve - zaplní Free Radical disk dalšími arkádovými rysy, včetně mini-her, map a spoustou dalších, dosud neprozrazených bonusů. Vzhledem k tomu, že právě bonusy lví měrou přispěly k tomu, že byla *TimeSplitters 2* taková zábava (skutečně, režim pro jednoho hráče se brzy ohrál a upadl v zapomnění), pak by zde měl být veliký potenciál, aby se *Future Perfect* stala klasickou hrou pro více hráčů, podobně jako její maminka. Samozřejmě lze očekávat, že tento „multiplayerský" faktor bude umocněn na n-tou online prvky, mezi nimiž bychom měli nalézt možnost hrát ve vlastních navržených úrovních a vyzývat celý herní svět na souboj (patrně se budete skrývat na nějakém místě, o kterém víte jen vy a z něhož pohodlně všechny zlikvidujete). Na pultech by se *TimeSplitters: Future Perfect* měla objevit až počátkem roku 2005, ovšem už teď ve srovnání s ní vypadá její až nábožně uctívaná předchůdkyně uboze - je to stejný případ, jako když jsme díky *Burnoutu 3* zcela beznadějně zapomenuli na *Burnout 2*. Můžeme jenom doufat, že do začátku příštího roku nedojde k žádné neočekávané události, jež by vydání této hry zmařila. ■

TimeSplitters: Future Perfect působí mnohem rozsáhlejším dojmem než prakticky jakákoli střílečka pro PS2.

STROJE NA ČAS

Ačkoli my sami ještě žádné neviděli (kromě té střílečkové sekce, kterou jsme si zahráli před minulou uzávěrkou), Free Radical vybavila hru řadou obrněných nebo ozbrojených vozidel, včetně nejrůznějších aut, náklaďáků a těžkých tanků. Navíc teď Cortez nosí holografické hodinky, které projektují do hry trojrozměrnou mapu, jež vám umožňuje lepší navigaci po levelu. Bohužel, budoucnost není růžová: když se díváte na mapu, nemůžete střílet. Tohle by se ovšem mohlo do finální verze ještě změnit - vždyť do vydání máme ještě šest měsíců čas!

Skáče z náklaďáku do letadla nebo opačně? No, každopádně je tuhej...

Krajiny jsou mnohem větší než mapy z režimu pro jednoho hráče z *TimeSplitters2*.

Minomety vypadají hodně těžce a dokonce jsou pozlacené.

ACE COMBAT 5

RODOKMEN
VYVAVATEL: Sony
VÝROBCE: Namco
INTERNET: www.acecombat5.namco.co

ŽÁNR » STŘÍLEČKA

POČET HRÁČŮ » x1

POZNÁMKY
_Více než 50 licencí letadel od výrobců jako Lockheed Martin či Boxing.
_Rozlehlé mapy, až 100 km².
_Je to rozhodně lepší než běhat s rozpaženýma rukama a „dělat letadlo".

% HOTOVO: 81% (10% 30% 50% 70% 90%)

OD AUTORŮ HER...

ACE COMBAT	87%
TEKKEN 4	91%

ALPHA

DATUM VYDÁNÍ
JARO 2005

Citát z Top Gunu #1: Tomuhle říkám krajina bohatá na cíle.

Citát z Top Gunu #2: Hele, kluci, neviděli jste tu někde letadlovou loď?

Citát z Top Gunu #3: Tvoji synové jsou po smrti, protože byli tupci.

Všimněte si, že z kokpitu vypadá hra podstatně nudněji.

Citát z Top Gunu #4: Měl jsi s tím letadlem přistát. Nepatří tobě, ale daňovým poplatníkům.

ACE COMBAT 5

PRVNÍ POHLED NEKLAME.

Je to zvláštní, že existuje tak málo leteckých her pro PS2. Tedy alespoň uvážíteli, že jen velmi málo z majitelů PlayStation někdy v dětství neběhalo po louce s roztaženýma rukama a nevydávalo zvuky napodobující řev tryskového letadla. No, alespoň že se potřebám milovníků letectví věnuje Namco.

V této fázi vývoje hraje Namco na čísla a na základě spolehlivých informací vám můžeme prozradit, že *Ace Combat 5* bude dvakrát větší než *Ace Combat 4*, přičemž některé mise budou pokrývat území až o rozloze 100 kilometrů čtverečních. A tým PLAY spotřebuje během jednoho dne 15.600 kalorií. Stačí? Zajímají tyhle statistiky někoho nebo je to každému úplně ukradené? Tak či onak, ve hře vás čeká 30 misí, v nichž si budete moci vyzkoušet snad úplně všechny aktivity, kterých jsou bojová letadla schopná, včetně soubojů jeden proti jednomu, honiček a snad také trochu toho létání pro radost. A ještě jedna statistika - k dispozici by mělo být více než 50 bojových letadel.

Pozadí pro tenhle vytříbený koktejl leteckého porna tvoří konflikt mezi velmocemi, které se jmenují Osea a Yuktobania, přičemž piloti létají ve svých stíhačkách s výsostnými znaky Oseanského impéria nad vodami Ceres oceánu. Potenciál vzlétnout do velkých výšek tu rozhodně je - a stejně tak tu existuje potenciál pro značné drama. Navíc se tato herní řada těší výborné reputaci v oblasti prvotřídní grafiky - no řekněte sami, viděli jste někdy takhle krásná letadla? ■

VÍTR POD KŘÍDLY

Ne, žádný soundtrack a la Bette Midler, něco mnohem lepšího. Wingman Command, abychom byli přesní. Zdá se, že se svět leteckých simulátorů konečně srazil se světem stříleček, protože *Ace Combat 5* umožňuje hráčům ovládat celou letku, koordinovat útoky a zároveň se postarat o nepřátele, kteří by vám snad chtěli padnout do zad. No, už se nemůžeme dočkat.

Když nevíte o letadlech naprosto nic, jediné ,čím se můžete chlubit, jsou hlášky z Top Gunu. "Cougar you got MIG one. I'm goin' after MIG two."

AREA 51

RODOKMEN
VYDAVATEL: Midway
VÝROBCE: In-house
INTERNET: www.midway.com

ŽÁNR
» FIRST-PERSON STŘÍLEČKA

POČET HRÁČŮ
» x 1-16 (ONLINE)

POZNÁMKY
_Hudbu napsal bývalý člen Nine Inch Nails Chris Vrenna
_Ve hře uslyšíte Marilyna Mansona a Davida Duchovnyho
_Pozor, tohle má být lepší než *Killzone!* Slyšíte?!

% HOTOVO 10% 30% 50% 70% 79% 90%

OD AUTORŮ HER...

PSI-OPS	91%
NBA BALLERS	82%

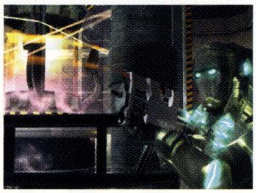
ALPHA

DATUM VYDÁNÍ 2005

„A ty jsi Mr. Pink." „Proč jsem Mr. Pink?" „Protože jsi růžovej, proto."

No tedy, tihle pavouci jsou vlastně roboti. A ještě k tomu vetřelci.

Podle všeho je většina státních prostředků v *Area 51* věnována laku na parkety.


Podle toho, jak svítí, se asi týpek v tomhle ohozu nebude účastnit utajených misí.

AREA 51

DÉLKA 7,14 X ŠÍŘKA 7,14 = AREA 51*

Ikdyž každý (ano, zase zevšeobecňujeme) začal hned oslavovat hru *Area 51* jako nástupce *Killzone,* a to na základě informací, jejichž věrohodnost je více než pochybná, PLAY nikdy s chválou nespěchá. Nikdo totiž nemůže vědět, zda olizování DVD s *Area 51* bude skutečně chutnat jako bájná ambrózie. Nicméně máme v rukávu dostatek obrázků i faktických údajů, abychom vám poskytli takovou malou ochutnávku.

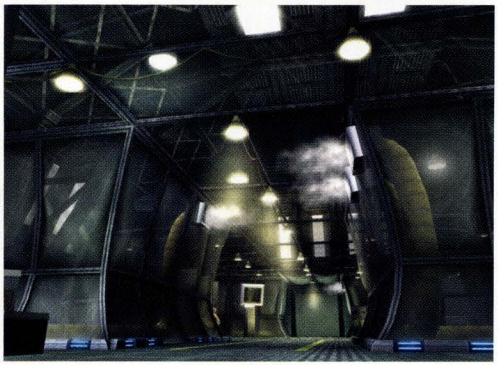
Již jsme komentovali slibné scénáře, které se pomalu rýsují: zvláštní agent Ethan Cole pomáhá ostatním postavám ve hře odvrátit invazi mimozemšťanů hluboko do území označeného jako *Area 51.* Nyní vám můžeme prozradit, že za tím vším stojí hororový rocker Marilyn Manson. Tedy tak nějak. Ve skutečnosti je jen jednou z mnoha celebrit, které své hlasy propůjčili postavám ve hře - hvězda *Akt X* David Duchovny bude mluvit Ethana, Powers Boothe z *Deadwoodu* bude major Bridges a ctěný pan Manson se ujme role mimozemšťana jménem Edgar. Zda jej uslyšíme i zpívat, to zatím nebylo potvrzeno.

Designu nejrůznějších mimozemských potvor, které se ve hře objeví, se zhostilo Stan Winston Studios, ovšem kromě žlutookých potvor a typických šedých xenomorfních řetězců dosud stále čekáme na jasný důkaz, že výsledek bude vypadat stejně dobře jako to, co tohle studio vytvořilo ve slavných filmech *Alien* a *Predator.* Bude zajímavé sledovat, zda dokáže *Area 51* překonat vlastní publicitu a očekávání. Natož pak *Killzone.* ■

BUDE ZAJÍMAVÉ SLEDOVAT, ZDA *AREA 51* DOKÁŽE PŘEKONAT VLASTNÍ PUBLICITU A OČEKÁVÁNÍ.

* Než nám vy matematičtí géniové začnete psát, abyste nás informovali, že tu rovnici máme špatně, pak vězte, že dobře známe druhou odmocninu z 51, která je 7,13142842854285. Zaokrouhlení na dvě desetinná místa jsme provedli z důvodu nedostatku místa v titulku.

Area 51 je ve skutečnosti společenským komentářem k imigrační politice Spojených států. Možná.

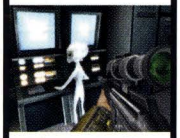


ARIA 51

Marilyn Manson není jedinou hudební superstar, která se podílela na výrobě této hry. Autorem soundtracku totiž není nikdo jiný než Chris Vrenna, jeden ze zakládajících členů Nine Inch Nails, tedy kapely, která jistě bude mnoha hráčům známa. A máme-li soudit podle minulých Vrennových hudebních produktů, je velice pravděpodobné, že *Area 51* bude znít stejně industriálně jako vypadá na následujících snímcích.

Má se *Killerzone* třást strachy, anebo bude naše očekávání opět zklamáno?

Možnost testovat zbraně. Vynikající. Můžete někoho oddělat a zařvat: „Tak si otestuj tohle!"


Vetřelec se přepočítal: myslel si, že s tímhle muzejním exponátem dobije svět.

KILLZONE

RODOKMEN
VYDAVATEL: Sony
VÝROBCE: Guerrilla
INTERNET: http://www.guerrilla-games.com

ŽÁNR » FIRST-PERSON STŘILEČKA

POČET HRÁČŮ » x1-12 (ONLINE)

POZNÁMKY
_Podobá se spíš *Rainbow Six 3* než *Medal Of Honor*.
_Dost možná nejlépe vypadající first-person střílečka na PS2.
_Doufejme, že jsme to moc nepřechválili.

% HOTOVO 10% 30% 50% 70% 80% 90%

OD AUTORŮ HRY...
SHELLSHOCK: NAM '67 83%

BETA

DATUM VYDÁNÍ 19. LISTOPADU

KILLZONE

PRVNÍ VÁLEČNOU OBĚTÍ JE PŘEHNANÝ OPTIMISMUS.

Hned na začátku si vyjasněme jednu věc. Srovnávat *Killzone* s *Halo*, kultovní Xboxovou hrou, je naprosto irelevantní. *Killzone* je úplně odlišná hra - tak třeba zdraví, které se doplňuje, když se schováte v krytu. Také můžete na rozdíl od *Halo* nést místo dvou zbraní tři. Podoba tu možná je, ale *Killzone* se skutečně hraje jinak. Má spád podobně jako *Rainbow Six 3* a stejně je i rychlé umírání. Tady se ale zase liší prostředí - dostanete se do jakési futuristické industriální válečné zóny, kde jsou bandy teroristů nahrazeny jednou neuvěřitelně rozsáhlou nepřátelskou organizací Helghast. A zatímco RS3 nabízí napínavé, ale poměrně krátké mise, u *Killzone* máte dojem, že se do vaší PS2 dostala celá válka. Je to už jasné? Zapomeňte na ostatní hry. Tohle je *Killzone*. Jiná a skvělá.

Jednotlivé úrovně se každá zvlášť nadlouho zapíší do paměti. Nejen vizuální kvalitou, ale i krásně vytvořeným úchvatným prostředím. Nacházíte se na pozemské kolonii na jakési vzdálené planetě. Je tu industriální chemička naladěná do trochu přívětivějších barev, které kolonisté lépe snášejí. Můžeme-li říci názor už teď, jde o pravděpodobně nejlepší vesmírnou kolonii, jakou jsme mohli spatřit od vetřelecké LV426. Hra se ale netváří zbytečně přepychově. Mlhové efekty jsou dávkované právě tak, aby podpořily atmosféru, a lokace jsou dostatečně rozmanité na to, abyste uvěřili, že tu opravdu někdo může žít. Nasvícení dává navíc celému prostředí nádech filmové podívané, ale na rovinu, tohle není film. Koneckonců už děj je výrazně jednodušší než u většiny béčkových akčních fláků. Je opravdu velmi prostý: dostat se z bodu A do bodu B, přežít a zabíjet. Nečekejte dokonce ani jednoduché „doomovské" sbírání barevných klíčů, hra klade větší důraz na prostředí vhodné k přestřelkám a krytí. Tvůrci mysleli hlavně na boj a pak na specifické úkoly jednotlivých misí. Je to zkrátka v první řadě totální válka.

CÍL JE OPRAVDU VELMI PROSTÝ: DOSTAT SE Z BODU A DO BODU B, PŘEŽÍT A ZABÍJET.

Znovu se ale musíme na skok vrátit k *Halo*, neboť se o *Killzone* tvrdí, že ho smete. To si nemyslíme, ale v některých směrech tu zlepšení jsou. *Halo* (a koneckonců i *Rainbow Six*) kupříkladu nemá tlačítko pro sprint - tady je a rozhodně ho využijete. Chvilkové prudké zrychlení vám

PARTA HIC

Různé postavy jsou bezva! K dispozici jsou: obyčejný voják; vražedkyně ve stylu *Splinter Cell*, která vidí ve tmě a je schopná podřezávat krky nebo dokonce vrhat nůž přímo do hlavy nepřítele; typický drsný chlapek s velkou zbraní; polohelghasti špión. Plížení s vražedkyní je skvělé, i když má (stejně jako všichni ostatní) problém přelézat malé překážky. Ale to jsme ochotni ji odpustit, protože její samopal s tlumičem je velmi tichý a umožňuje pohodlné zabíjení zdálky, překvapivě skoro jako odstřelovačka. Co je ale ještě podivnější - sekundární režim palby z téhle zbraně je jediný, ovšem smrtící výstřel. Jakmile jsme na to přišli, bylo jasno: střílet v dávkách je zbytečné plýtvání. A k čemu jsou vůbec ostatní zbraně, když už jsme u toho?

Vražedkyně vidí ve tmě a pohybuje se tiše, v utajení. S nožem umí opravdu nebezpečné kousky.

Můžete se plížit s nožem v ruce. Jako na den svatého Valentýna. Ne, to byl jen vtip. Jen se nerozčilujte.

Při prvním dobíjení prostě vytáhnete zásobník, otočíte ho a soupnete zpátky.

Světelné efekty mají možná jen zakrýt grafické nedokonalosti... ale funguje to.

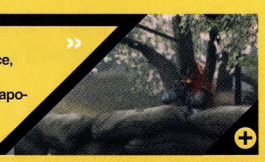
162 kulek a stále přibývají. Helgast snese hodně kulek, než konečně padne.

Prvotní podezření nás vede k tomu, že hra bude mít vlastní připojení.

Killzone se mělo jmenovat 'Hell Game'. Možná. Právě jsme si to vymysleli.

OPTIMISMUS

- Napínavé bojové situace, jedna za druhou.
- Luxusní grafika tvořící apokalyptickou atmosféru.
- A zvuky jsou geniální!



PESIMISMUS

- Kolik kulek je třeba, aby to položilo chlapa?
- Dost vyčerpávající, povětšinou obranný boj.
- Záblesky výstřelů vypadají divně.

Zahrajte si na vraha a použijte svůj nůž jako vrhací zbraň.

Také se můžete přiblížit na těsno a rozpárat chlapíkovi neoholený krček.

S granátometem je zábava, máme takové tušení, že v online hrách nebude oblíbený.

Překvapivě, „ra-ta-ta-ta-ta" nezní ani zdaleka tak razantně jako opravdová střelba.

ovšem rychle ubírá sílu a tak stačí sotva na krátký sprint do krytu. Výdrž klesá rychle a více než pár metrů neuběhnete, buď je na planetě řídký vzduch, nebo je vaše postava astmatik. V každém případě je tato funkce velmi vítaná, protože se celá hra nese v dosti defenzivním duchu. Samé krytí.

Ostatně, není divu. Vaši nepřátelé bojují dost tvrdě a stejně jako v *Rainbow Six* se vám může stát, že vás během vteřiny rozstřílejí na kusy. Kulky kopou jako splašené muly a jakmile vykouknete zpoza rohu, začnou se na vás sypat. Pokud rychle nevezmete nohy na ramena a neutečete do krytu, bude rázem po vás. Tento hardcore přístup je vítaný, ale počítejte s tím, že se brzy budete více krčit než bojovat. Obtížnost totiž samozřejmě stoupá. Na počátku narazíte na klasické Helghasty, kteří se plouží v plynových maskách a stačí jim pár kulek. Pak přicházejí na řadu tvrdší typy, kteří už ochranu nepotřebují a vydrží o něco více. Tohle je tak trochu otravné, obtížnost totiž stoupá i bez posilování odolnosti nepřátel.

KULKY KOPOU JAKO SPLAŠENÉ MULY A JAKMILE VYKOUKNETE ZPOZA ROHU, ZAČNOU SE NA VÁS SYPAT.

Naštěstí je váš standardní samopal vybaven i granátometem, jehož zničující explozivní síla se společně s kouzelnou trajektorií v takových okamžicích hodí. Totéž platí o kontaktním útoku, kdy svého protivníka umlátíte, a celkově je pochopitelně řešením podobných chvilek přesná muška. Ale snadné to rozhodně není, je to místy obtížné až frustrující. Doufejme tedy, že si testeři v tomto případě kritiku nenechali pro sebe a ve finální verzi bude obtížnost výrazně vyladěna.

V deathmatchi vás pak čeká hned čtrnáct botů, neboli počítačových protivníků. Každou misi můžete hrát přes internet i sami doma a mapy jsou navrženy rozlehle, takže se v nich podobný počet hráčů rozhodně neztratí. Umělá inteligence ještě není dokonalá a vyžaduje pár úprav, stejně jako v rychlosti hry, ale nakonec se přiznáváme. *Killzone* vypadá hodně nadějně a my nejsme vůči slibům autorů imunní. Pevně věříme, že ve finální verzi bude vše plynulé a hladké jako hedvábné bombardáky po babičce. A mimochodem, *Halo 2* vychází stejně jako *Killzone* v listopadu, takže to bude přímý souboj. Ať žije PS2! ■

NEPŘÍTEL
Možná nejsou nejchytřejší ve vesmíru, ale dost možná nejodolnější. Když vás zmerčí, začnou střílet, a to nebezpečně přesně.

ČAS NABIJENÍ
Jde především o detaily. Jak střílíte, kulky mizí. Zasuňte nový zásobník a jsou zase zpátky na svém místě!

FYZICKÝ STAV
Dostanete zásah, pak se schováte a vaše zdraví se o něco zlepší. Příliš mnoho zásahů najednou však znamená konec hry.

ELEKTRONICKÁ VÁLKA

Hra jednoho hráče v *Killzone* vám umožní bojovat po boku uměle inteligentních partáků a narozdíl od mnoha jiných her zde jsou dokonce i v boji užiteční. Nečekejte ale momenty jako z *Rising Sun*, které se vryjí do paměti, jako kamarádi probodnutí bajonetem. Tady spolubojovníci prostě bojují a umírají. A umí zabíjet, takže je můžete nechat pomlátit pár Helghastů a pak naskočit na scénu jako sci-fi Achilles a slíznout všechnu smetanu. Ale opravdová týmová práce se ukáže až v online hře. Pro tu však bude ještě třeba vyvážit sílu zbraní. Chlap s granátometem je neporazitelný. Ach jo.

Broadband je nejlepší způsob, jak masakrovat úplně cizince, aniž byste potřebovali mandát OSN.

Je to bezva, střílet a zabíjet. Ještě lepší to je, když máte po boku partáka s poměrně schopnou umělou inteligencí.

PRVNÍ DOJEM

TIME 10 SEKUND
Tohle je nejlepší FPS na PS2 všech dob!

TIME 10 MINUT
Tohle je nejlepší FPS na PS2 všech dob!

TIME 01 HODINA
Ehm... vždyť je to jen o tom, pořád se krýt.

SHADOW OF ROME

RODOKMEN
VYDAVATEL: Capcom
VÝROBCE: In-house
INTERNET: www.capcom-europe.com

ŽÁNR: AKČNÍ ADVENTURA

POČET HRÁČŮ: x 1

POZNÁMKY
- Keiji Inafune je stvořitel legend *Mega Man* a *Onimusha*.
- Odděleně zahrnuje dva herní žánry: plížičku a mlátičku.
- Vyzkoušet závody čtyřspřeží nám bylo dosud odepřeno.

% HOTOVO: 80% (10% 30% 50% 70% 90%)

OD AUTORŮ HER...
- DEVIL MAY CRY 53%
- ONIMUSHA 3 68%

BETA

DATUM VYDÁNÍ: BŘEZEN 2005

SHADOW OF ROME

„POJĎTE PANE, BUDEME SE PRÁT."

Možná si teď myslíte, že preview na *Shadow of Rome* by lépe uvedl citát z Gladiátora či podobného antického eposu, ale důvěřujte nám, tentokrát jen tak zbůhdarma nevtipkujeme. Ač by se z obrázků mohlo zdát, že je *Shadow of Rome* ponurá starověká mlátička překypující brutalitou a vnitřnostmi, za které by se nestyděla ani série *Mortal Kombat*, ve skutečnosti hra překvapí svým úsměvným nadhledem. Gejzíry krve cákající z usekaných údů, lidská torza poletující bezvládně arénou (jež občas bolestivě přistanou až na vaší hlavě), takto nadsazenou prezentaci smrti zkrátka nelze brát smrtelně vážně. Podobně pak Octaviovy špehounské praktiky, jež obnášejí například líčení banánových slupek do cesty císařským hlídkám, ve vás budí lehké očekávání, že se co chvíli ozve typický sitkomový smích. *Shadow of Rome* není snadné zařadit do konvenčních přihrádek.

Herní náplň lze rozdělit na dvě základní zaměření. V prvním se staneme vypracovaným svalovcem Agrippou, který se probíjí gladiátorskou arénou, aby očistil jméno své rodiny. Druhý herní styl nabídne mrštného jinocha jménem Octavius, jehož přirozeností je naopak kradmý postup stíny.

Jelikož bijec Agrippa zná pouze sprostou sílu, musí obstojně ovládat boj na pěsti i se zbraní. V seznamu výzbroje jsou jedno i obouruční sečné a bodné zbraně a nechybí ani několik tříd štítů. Je pouze na vás, vsadíte-li na masivní útok a chopíte se páru krátkých mečů, či souboje pojmete defenzivněji za pomoci legionářského štítu a kopí. Ostatně řadu cenných rad pro boj lze vyzvědět přímo od spřátelených gladiátorů. Znalost všemožných triků je přitom velice důležitá. Strne-li hrdina na nudném opakování stále těchtýž úderů, obecenstvo ho vypíská, případně podaruje smradlavým pukavcem, pokud se vám ovšem zadaří vyvolat některé z poutavých řeznických komb a stát se miláčkem davu, publikum vás laskavě odmění třeba vhozeným obouručákem. Druhý hrdina Octavius, to je jiná sorta. Svým způsobem jde o starořímského Sama Fishera, jen má namísto noktovizoru ve výbavě pochodeň. Jeho úvodní mise se zabývá odchycením vlivného státního úředníka. První, co každého napadne, je omráčit nejbližšího strážného a v jeho uniformě proniknout k cíli. To byste se ale přepočítali, holenkové. Příslušník ctihodné římské gardy nikdy nezevluje po okolí mimo svůj post. Stačí, aby vás zpozorovala jiná hlídka, a už vzbudíte podezření. Když jsme se po vyhlášení poplachu skryli v bezpečí obří nádoby a už už se zdálo, že nás pátrající centurion mine, znenadání jedinou ranou proťal nádobu i Octaviův pupek. Souhra gardistů nás každopádně zaujala. Ač by se mohlo zdát, že je *Shadow of Rome* pouze *Onimusha* navlečený do sandálů, není tomu tak. Dle všeho nám Capcom chystá úctyhodného pokračovatele svojí řady akčních adventur. Zkrátka a dobře, tahle hra bude ale pěkně vypečená! ■

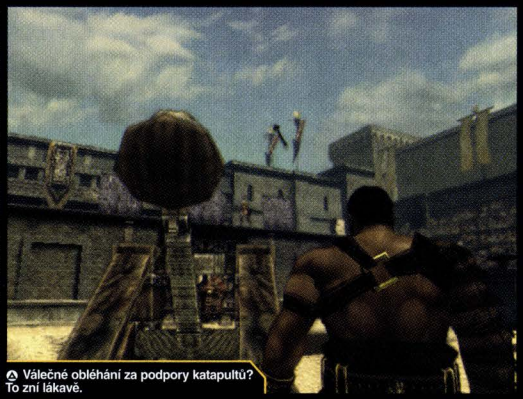
LIDSKÁ TORZA POLETUJÍCÍ ARÉNOU NELZE BRÁT SMRTELNĚ VÁŽNĚ.

VYPEČENÁ HRA

Tolik jsme se těšili na koníčky, lépe řečeno na anoncované starořímské závody čtyřspřeží, leč autoři nás prachsprosté vypekli a v poskytnuté betaverzi není ani kopýtko, ani jediný koňský koblížek. Škoda přeškoda. Obdobně to dopadlo s údajnou třetí hratelnou postavou, totiž s gladiátorem respektive gladiátorkou, o níž nevíme více než její půvabné jméno Claudia. I ona zcela chybí. Doufejme, že v konečné verzi *Shadow of Rome* se obou těchto na výsost slibných ingrediencí přeci jen dočkáme a že společně přispějí k ještě lepší pikantnosti této starořímské pečínky od mistra šéfkuchaře Keijiho Inafunea.

Tohle NEJSOU závody čtyřspřeží. Bohužel.

Tohle NENÍ gladiátorka Claudia. Bohužel.



Válečné obléhání za podpory katapultů? To zní lákavě.

SOR je vyvíjen již dlouho, přec ani Řím nebyl postaven za den.

Asterixovi by ztuhnul úsměv, kdyby býval narazil na Agrippu.

Dal by se navštívit starý Řím a neskouknout ukřižování?

Nové zbraně se dají získat i od sražených protivníků.

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

RODOKMEN
VYDAVATEL: Rockstar
VÝROBCE: In-house
INTERNET: www.rockstargames.com

ŽÁNR
» ZÁVODNÍ

POČET HRÁČŮ
» x 1-2

POZNÁMKY
_Každé auto i sebemenší jeho část je licencována.
_Tři skutečná města: Detroit, Atlanta a San Diego.
_Multiplayer s online podporou.

% HOTOVO
10% 30% 52% 70% 84% 90%

OD AUTORŮ HER...
SMUGGLER'S RUN 80%
MIDNIGHT CLUB 77%

BETA

DATUM VYDÁNÍ
LEDEN 2005

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

NEJEN RYCHLÝ A ZBĚSILÝ, ALE TAKÉ BOHATÝ A SLAVNÝ.

Ano, přesně takový je řidič v *Midnight Club 3*. Musíme říci, že žánr arkádových závodů je letos pěkně přeplněný. Minule jsme recenzovali výtečný *Burnout*, do Vánoc přijde ještě *NFS: Underground 2*, *Crash 'n' Burn*, *Juiced* (i když tady kdo ví... viz strana 18) a právě třetí díl *Midnight Clubu*. Ten se od konkurence celkem hodně odlišuje - má licencovaná auta a motorky a má také licenci slavného amerického tuningového časopisu DUB Magazine, takže se tu auta hodně upravují.

Časopis DUB sice neznáme (soudě podle názvu to bude pěkná pitomost), ale věříme Rockstaru, že je skutečnou autoritou v oblasti tuningu. Na hře je to ostatně vidět. Tady totiž nejde o pár samolepek nebo spojlerů. Tady jde o profesionální úpravy motorů nebo podvozků, které jsou určeny pro Mercedesy nebo Porsche, a nikoliv pro patnáct let starou Škodu Favorit. *MC3* tedy nejenže licencuje skutečná auta, ale i jednotlivé tuningové součástky. Z čehož je jasné, že pokud patříte mezi ty druhy lidí, kteří vybírají barvu voňavého stromečku do svého vypulírovaného auta přinejmenším půl hodiny, je to hra pro vás!

Možnosti jsou v oblasti tuningu skutečně velkorysé, změnit můžete prakticky cokoliv, i když je to stále především arkádová hra, takže daleko větší možnosti než v úpravě výkonu máte v designu a podobě svého auta. *Midnight Club 3* prostě není *Gran Turismo*, jde tu o ilegální závody - bláznivé rychlosti, vyhýbání se civilním autům (nemluvě o policii) a samozřejmě i bouračkám. Nezní to ale trochu moc jako *Burnout 3*?

MOŽNOSTI V OBLASTI TUNINGU JSOU SKUTEČNĚ VELKORYSÉ, ZMĚNIT MŮŽETE PRAKTICKY COKOLIV

Jedním ze základních rozdílů je, že zatímco v *Burnoutu* jsou tratě, tady jezdíte v otevřených městech, takže jde kromě řidičského umění také o schopnost navigace a využívání nejrůznějších zkratek. Města jsou navržena velmi hezky, svými skutečnými předlohami jsou pouze volně inspirována a vše tedy podléhá hratelnosti, jak jsme ostatně u Rockstaru zvyklí. Ono srovnání s *Burnoutem* je opravdu zbytečné. Jedná se o odlišné hry a *MC3* si bude daleko více konkurovat s *NFS: Underground 2*, což je ovšem taky těžkotonážní soupeř. Z toho, co jsme viděli, si ale myslíme, že má *Midnight Club* po fiasku s druhým dílem solidní šanci uspět. ■

Motorky proti autům. Některé závody jsou ale určeny jen pro určitou skupinu.

V noci to má něco do sebe a vaše auto mezi těmi zářícími světly vypadá ještě lépe.

Temno znamená nebezpečí, takže se snažte, ať jste vidět.

Ten odlesk od světel byl přece jen v třistadvacetidevíti hrách...

ŘÁDÍME ZA VOLANTEM

Proti *Burnoutu* má nový *Midnight Club* jednu obrovskou výhodu. Je tu skutečně obrovská plejáda různých aut a všechny je můžete rozsekat na maděru. Ano, čtete dobře. Rockstar ještě nepotvrdil definitivní seznam vozů, ovšem bude jich přibližně padesát a najdete mezi nimi celkem běžné typy (Mercedes SL500, Lexus), ale i motorky (například Hotmatch Cuevito), SUVčka jako Hummer a samozřejmě i klasická auta jako 1968 Corvette, 1969 Camaro a pro fanoušky Dukes of Hazard i Dodge 1969 Charger. Už jsme toho viděli hodně, ale tohle bude působivá sestavička postavená v trochu jiném duchu než třeba garáž v *Gran Turismu*. Jen počkejte, až to uvidíte.

SUVčka: velká, rychlá a nablýskaná. A říkali jsme už, že jsou velká?

I motorky si můžete upravit, ale na auta v tomto směru nemají.

Nejlepší je vytunit si staré auto novými součástkami. To je hukot.

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

RODOKMEN
VYDAVATEL: Konami
VÝROBCE: In-house
INTERNET: www.konamijpn.com

ŽÁNR » AKČNÍ ADVENTURA

POČET HRÁČŮ » x1

POZNÁMKY
_Živá a dýchající džungle vzbudí uznání v nejednom přírodovědci.
_Snakea dabuje David Hayter.
_Z ulovených krokodýlů želbohu nelze spíchnout botky ani kabelku.

% HOTOVO 10% 30% 50% 70% 90%

OD AUTORŮ HER...
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY 81%
ZONE OF THE ENDERS 80%

BETA

DATUM VYDÁNÍ
BŘEZEN 2005

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

DALŠÍ PITVA HADÍHO KANDIDÁTA NA NEJLEPŠÍ HRU ROKU.

V PLAY je naším každodenním chlebem, že se s očekávanými herními peckami setkáváme dříve než zbytek světa. Když k nám ovšem dorazila tato betaverze, bylo to jiné. Nešlo už o další rozmazané video, které nás pouze naplnilo frustrací, že titul dorazí až za předlouhý rok. Tentokrát se nám naskytla příležitost zahrát si vlastnoručně hodinu trvající první úroveň *Metal Gear Solid 3* a ten pocit nás naplňoval nesmírným blahem. Sice v nás hlodal malinký červík, co když se nejnovější dítko pána Kojimy přeci jenom nějak zvrhne? Co když nenaplní naše očekávání, jež za dvě léta vybičovala halda obrázků a filmečků? Co když nás čeká zklamání, jako u druhých a třetích dílů už mnohokrát? Přesto jsme nakonec všechny pochybnosti hodili za hlavu a prostě hráli. Na co jsme při hraní narazili, to nás mile uklidnilo. *Metal Gear Solid 3* nejen že své předchůdce s nadhledem předčí, on prakticky redefinuje normy pro celý žánr špionážních plížiček. Pryč jsou veškeré designérské berličky ze *Sons Of Liberty*, které hráče jenom svazovaly a budily v něm neutěšený dojem, že místo interaktivní hry sleduje předtočený film. *Snake Eater* je o naučení základních pravidel přežití v přírodě a vede hráče, aby se stal její součástí. Kriticky tak komentuje obecné civilizační trendy, jenž jsou naopak v přímém rozporu s křehkou biosférou naší rodné planety. Ostatně bez hlubokých myšlenek by to ani nebyl *Metal Gear*. Bohudík, jádrem všech úkolů stále zůstává staré dobré záškodnictví. Však to znáte - přiblížit se za pomoci vhodné kamufláže k nepříteli, nepozorovaně mu přiložit kudlu pod bradu a zatímco ho využíváte jako živý štít, vystřílíte zbytek jeho vyjukaných kamarádů. Raději ale nepředbíhejme. Stejně jako slavná série *Metal Gear* se nyní v popisu vrátíme až k úplnému počátku.

MGS3 PŘEDEFINUJE NORMY PRO CELÝ ŽÁNR ŠPIONÁŽNÍCH PLÍŽIČEK.

Čili pěkně po pořádku. V úvodu mise se Snake ocitl uvnitř neprodyšné džungle. První, co kromě nových pohybů vyzkoušíte, bude nejspíš převlékání vojenské kamufláže, jejíž správné navolení je pro bezpečný postup pralesem zcela nezbytný.

SNAKEŮV MOST

V určité části *MGS3* se ukázalo nezbytným, aby Snake překročil obří říční rokli. Zdánlivě to nebyl problém, neboť přes ní vedl dlouhý provazový most, ten byl ovšem v silném obležení nepřátel. Odpálit most i se strážci nebylo přirozeně možné, jelikož tím by si Snake odřízl jedinou cestu na druhý břeh. Přímé střílení po vojácích mělo zase za následek vyhlášení poplachu a přísun dalších nežádoucích jednotek. Nejlepším řešením se nakonec ukázala zlatá střední cesta. Za pomoci granátů jsme zničili jen několik nosných lan, což způsobilo dostatečný otřes struktury, aby se celá skupina strážců sesypala z mostu jako zralé hrušky. Přitom však Snakeovi, zdatnému to provazolezci, kymácející se torzo lávky postačilo, aby úspěšně přeručkoval na protější stranu.

Inu, jak se říká, chytrému napověz, hloupého skopni.

Snake v MGS3 vyhlíží naštvaně. Říká se, že má alergii na zelenou.

Zdá se, že Snake není jediný, kdo se v MGS3 bude krmit.

Hleďme, Kojimův filmový vypravěčský styl se nezapře.

Snake to s pistolemi umí, leč jeho hlavní síla vězí ve skrývání.

OPTIMISMUS

- Hrátky s kamufláží se vydařily.
- Džungle pestrostí své zvířeny předčí i plnovous bezdomovce.
- Je tam Snake.

PESIMISMUS

- Snakeovy pohyby znatelně zaostávají za Splinter Cell.
- Hrozba, že se příběh zvrtne v japonský kýč.
- Možná to není Snake.

V roce 1964 byl Solid ještě na houbách.

Další panoramatický snímek od režiséra Kojimy.

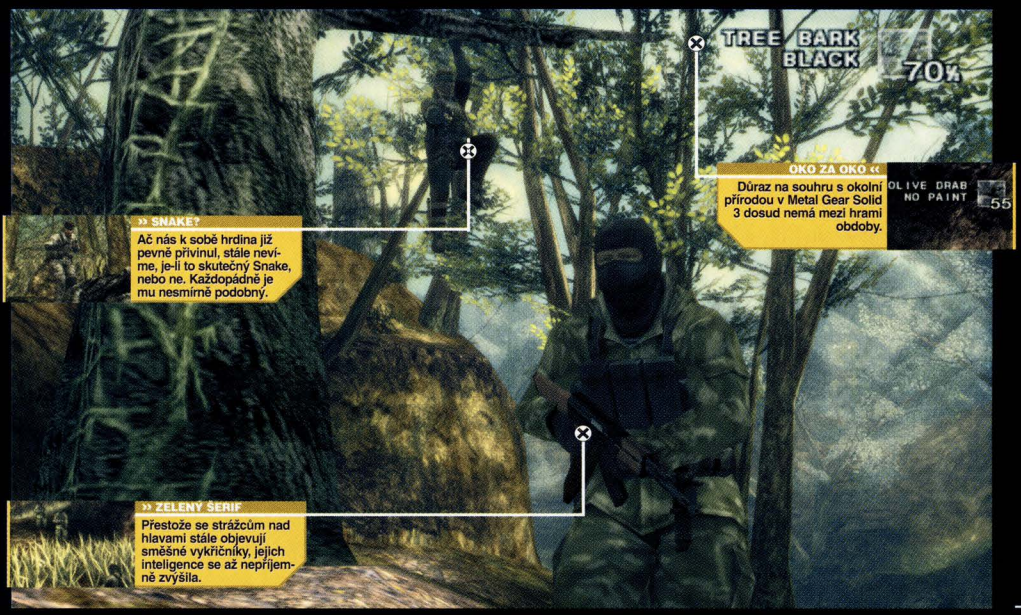
Možností k interakci s prostředím bude víc než kdy jindy.

Nám se tahle čapka z pravé kůže zkrátka líbí.

Trnitá cesta (doslova) nás zavedla až na okraj porostu, kde se na planině vyjímá opevněná osada a právě tam přišla ke slovu palba z automatických střílen. A konečně, k vyvrcholení kapitoly došlo uvnitř soustavy podzemních chodeb a tunelů. Zde si Snake zahrál na schovávanou s tlupou maskovaných zlořádů, kteří byli navzdory logice a stísněným prostorám ozbrojeni plamenometem.

Konami do jednotlivých úrovní zakomponovalo celou řadu zpestřujících atrakcí, jež vám, pokud budete pozorní a nepřehlédnete je, notně usnadní další postup hrou. Pro příklad, vně továrny na strmém kopci jsme narazili na volně odložený barel. Svrhnout jednoduše stiskem tlačítka gamepadu těžký kontejner přímo na hlavu strážce, který zrovna pochůzkoval pod kopcem, bylo sice krajně srabácké, přesto jsme té zábavě neodolali. Za dobu, co jsme první ukázku *MGS3* dohráli, jsme si vyzkoušeli mnoho nejrůznějších záškodnických taktik. Nepozorováni jsme skočili na záda lelkujícího nepřítele a zajali ho jako rukojmí. Jindy jsme odstřelili jednoho z dvojčlenné hlídky a následně pozorovali, kterak druhý voják zuřivě pročesává přilehlé keře, načež si přivolal posily. Dokonce jsme si díky svým perfektním cihlově vzorkovaným maskáčům zahráli „roli" zdi, a světe div se, žádný z procházejících těžkoděnců nepojal sebemenší podezření. Při tom všem by bylo záhodno dodat, že jsme nikdy neměli pocit, že by nás tvůrci do některé konkrétní taktiky tlačili. Byť se kýžený plán zdařilo provést tu lépe, tu hůře, samotná volba strategie byla vždy na nás. (Checht.) Jsme si jistí, že až se ona hrstka přeživších strážců sejde po práci u piva, bude si vyprávět zkazky o dvoumetrovém, neprůstřelném a nepolapitelném bijci, který dokáže usmrtit pouhým plivancem.

Hideo Kojima prozatím neprozradil, jak přesně příběh *MSG3* navazuje na předešlé epizody série, logika nicméně velí, že Snake z roku 1964 nemůže být tatáž osoba, jež se střetla se Sniper Wolfem a odpálila Metal Gear Rex... nebo ano? Možná proto se k nám neoficiálními kanály šíří nepřeberné množství fám a spekulací, mezi nejuznávanější z nich patří, že protagonistou *MGS3* je původní klon legendárního hrdiny. Jedno je však jisté. Ať už jde o Solida Snakea, Big Bosse a nebo jinačí dosud neznámou inkarnaci (na krátký moment je postava nazývána „Jack"), hned od spuštění úvodní sekvence vypadá, mluví a chová se jako náš starý dobrý Snake. A to nám bude muset stačit. ■



OKO ZA OKO
Důraz na souhru s okolní přírodou v Metal Gear Solid 3 dosud nemá mezi hrami obdoby.

SNAKE?
Ač nás k sobě hrdina již pevně přivinul, stále nevíme, je-li to skutečný Snake, nebo ne. Každopádně je mu nesmírně podobný.

ZELENÝ ŠERIF
Přestože se strážcům nad hlavami stále objevují směšné vykřičníky, jejich inteligence se až nepříjemně zvýšila.

HADIMRŠKA

Komukoliv se mohl zdát počet ofenzivních výpadů v *Sons of Liberty* příliš nízký, bude z pestrosti pohybů *MGS3* přímo nadšen. Snakeovy možnosti stran boje na blízko byly velkoryse rozšířeny. Není problém skočit z výšky na nepřítele, chopit se ho a případně i zneužít (jakožto živý štít, na sex 60. let rychle zapomeňte). Lze používat vlastní ruce, nůž či pistoli a to smrtícím i omračujícím způsobem. Není třeba dodávat, že je kladen důraz na souhru s propracovaným systémem kamufláže, která vám umožňuje vynořit se před nepřítelem prakticky z ničeho a zakroutit mu krkem dřív, než si to vůbec uvědomí. Na návrhu a nasnímání bohatého rejstříku chvatů se podílel vojenský poradce Motosada Mori, bývalý instruktor jednotek SWAT.

Vcelku by nás zajímalo, jaké praktické zkušenosti mají u SWAT s tímto druhem pokrývky hlavy.

PRVNÍ DOJMY

TIME
01 SEKUND

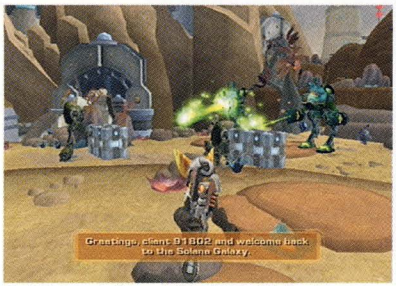
Pání! Takhle nervózní jsme nebyli od... vlastně nikdy.

TIME
37 MINUT

Skrýváme se, jsme napnutí jako struna. Kamufláž je geniální.

TIME
01 HODINA

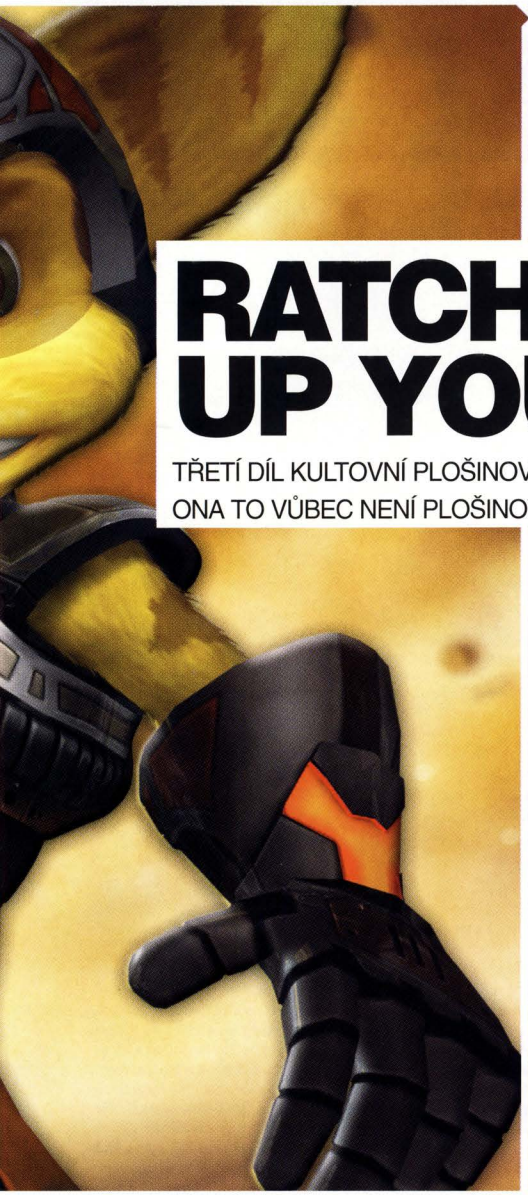
Aligátoři, vojáci, maskáče, zbraně a jímavá story. Snake je zpět!



Vidíte tu snad nějakou plošinku? Ne! Jedině zbraně a efekty. Vítejte ve třetím dílu bývalé plošinovky...

Některou grafiku si vybavíte z předchozích dílů. Je ještě o chlup detailnější a hlavně je tu spousta nové.

Takhle vypadá split-screen pro dva hráče. Nezapomeňte, že lze hrát i ve čtyřech a to není na PS2 příliš časté.



RATCHET & CLANK: UP YOUR ARSENAL

TŘETÍ DÍL KULTOVNÍ PLOŠINOVKY OD INSOMNIAC JE TU. A VĚŘTE NEBO NE, ONA TO VŮBEC NENÍ PLOŠINOVKA! PTÁTE SE, CO JSME PILI? ČTĚTE...

Už to tak vypadá, že v budoucnu pravidelný roční interval ve vydávání jednotlivých sérií nebude výsadou výhradně sportovních her. Proč zahazovat do šuplíku povedený engine a proč nevyužít úspěšné hry, která má potenciál na to, aby se stala základem dalšího hitu? Platí to i o akčních hrách a autoři série *Ratchet & Clank* jen potvrzují, že to funguje. Jejich technologie je natolik kvalitní, že už téměř nepotřebuje další zlepšení a vývojáři se mohou koncentrovat výhradně na příběh, design a hratelnost. A koneckonců, za své peníze dostanete daleko více, než za roční aktualizaci sérií *FIFA* či *NHL*.

INSOMNIAC GAMES ZA JEDEN JEDINÝ ROK DOKÁZALI VYTVOŘIT TITUL, KTERÝ SE HRAJE ÚPLNĚ JINAK.

A co nového je tedy ve třetím pokračování snad již kultovní série *R&C*?

Více než dost a Insomniac Games za jeden jediný rok dokázali vytvořit titul, který se hraje úplně jinak. S nadsázkou můžeme říci, že jediné, co zůstalo nedotčeno, jsou hlavní hrdinové. Tak třeba hned začátek. Drobný robot Clank se totiž stal velkým akčním hrdinou, kterého v celé galaxii proslavil seriál Agent Clank. Svou roli má v seriálu samozřejmě také Ratchet, který ale vystupuje v roli Clankova nešikovného řidiče. Velmi brzy naštěstí zjistíte, že se ve skutečnosti žádná velká změna v rozložení sil nekoná. Hlavním hrdinou celé hry je opět Ratchet, za kterého budete hrát drtivou většinu času. Jeho převaha je tentokrát dokonce tak drtivá, že se ve třetím dílu poprvé nesetkáte se žádným Clankovým vylepšením. Zajisté si pamatujete, že v předchozích dílech vám taková vylepšení postupně umožňovala překonávat nové druhy překážek. Letos tedy začínáte s kompletně vybaveným Clankem, kterému nechybí ani vrtule prodlužující vaše skoky nebo malé turbíny, které vás urychlují při plavání pod vodou. Technicky tedy můžete pokračovat tam, kde skončil druhý díl.

K posunu ale došlo také v příběhové rovině. V prvních dvou dílech byl hlavní zápornou postavou kapitán Qwark. Autoři se ovšem rozhodli, že je na čase to změnit. Kapitán Qwark mění kabát a po návratu do lidské společnosti se stává kladným hrdinou, jakým byl kdysi na začátku své kariéry. Dokonce to dojde tak daleko, že Qwark založí speciální jednotku Q-Force, jejíž součástí jsou i Ratchet a Clank. To je sice docela zásadní změna, ale Ratchet ani nyní nemůže od svého nového velitele očekávat nic příjemného a vůbec tedy nepřekvapí, že na něj zbudou vždy ty nejtěžší úkoly, ve kterých jde často o holý život. A proti komu že to spojí protivníci z předchozích dílů své síly? Hlavní zápornou postavou je tentokrát

To vypadá skoro jako na nějaké planetě. No a ona to také planeta je! Výborně, tak se podíváme, co tu najdeme...

Z minulých popisků je vám jasné, že už vaříme z vody. Hlásí se vám šéfredaktor, který opět pár minut před uzávěrkou dělá to...

...co měl udělat autor recenze, který obrázky vytípal. Bohužel, nezodpovědný redaktor se na to vykašlal.

RATCHET & CLANK: UP YOUR ARSENAL

INFORMACE

VYDAVATEL: Sony | **VÝROBCE:** Insomniac Games
VYDÁNÍ: Listopad | **INTERNET:** www.insomniacgames.com

1 - 8 hráčů

Memory Card

Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

15 nových zbraní s až čtyřmi upgrady, nová vozidla.

Multiplayer ve splitscreenu až pro čtyři hráče, online podpora až pro osm!

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

S Insomniac, tvůrci sérií *Spyro the Dragon* (resp. prvních tří dílů na PSone) a *Ratchet & Clank* mají skvělé zkušenosti všichni milovníci plošinovek. Takže fakt, že koncepci své série nyní výrazně pozměnili, nás vůbec neděsí. Naopak.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
12. LISTOPADU

AUTOR
JAKUB HOLÝ

KDYBY TAHLE HRA BYLA

VE STYLU PRVNÍHO DÍLU
Pletla by se zřejmě do cesty sérii *Sly Cooper*. Sony chce ale zaujmout co nejširší spektrum hráčů, a proto si nemůže dovolit vydávat několik her ve stejném žánru.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

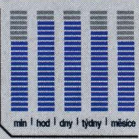
Staré dobré upgrady zbraní. Nyní ještě lepší. Lahůdka!

Cestujte planetami, ovládejte vozidla. To je váš sen.

Občas, jen občas, tu nějaký ten plošinovkový prvek přeci najdete.

Ale v zásadě je to už čistokrevná akce. A my jí milujeme.

HERNÍ ČAS



VYLEPŠETE SI KANÓN

Nikoho asi nepřekvapí, že vás ve třetím dílu čeká výrazně inovovaný systém vylepšování zbraní, který byl jednou ze zásadních novinek druhého dílu. Minule ale měly zbraně jen jednu vylepšenou verzi - což ve světle třetího dílu není zrovna moc. Tentokrát má totiž každá zbraň celkem 5 verzí, které se od sebe navíc dost výrazně liší! Zbraně totiž nejen že nabírají na účinnosti, ale často také postupně získávají nové schopnosti. Například u kanónu se začínají projektily u vyšších verzí zbraně odrážet od stěn a zvyšuje se celková kadence střelby. Druhá až čtvrtá verze jsou ale stále jen vylepšenou verzí základní zbraně. Až po získání páté verze se mění název a zbraň získává nějakou novou výraznou schopnost.

Toto je popisek k rámečku, který měl rovněž udělat autor recenze. I tentokrát se na to s radostí vykašlal. Ten si to odskáče.

Tak tedy, jak už jsem řekl, dělám práci, kterou měl udělat někdo úplně jiný. Bohužel jí neudělal. Dostane jí zaplacenou, ale neudělal jí. Já jí zaplacenou nedostanu, ale udělám ji. To je snad fér?

Alespoň, že mi to takhle rychle odsýpá a jde mi to pěkně od ruky.

Copak to, kdyby šlo jen o popisky. Ale na záda mi dýchají nedočkaví grafici. A to je, vážení, průšvih.

doktor Nefarious, který chce proměnit všechny živé tvory v galaxii na roboty.

A aby snad těch změn nebylo málo, třetí díl se posouvá i stylově. Nejde sice o tak rozsáhlé změny, jakých jsme byli svědky mezi prvními dvěma díly, kde došlo k velmi výraznému posunu od klasické plošinovky k akční střílečce postavené na vylepšování zbraní. V případě třetího pokračování tedy nejde o revoluci, ale o evoluci vedenou docela předvídatelným směrem. Trojka se mnohem více soustředí na široký arzenál těch nejšílenějších zbraní, jaké si umíte představit. Díky tomu se ale ze hry bohužel vytrácejí i ty poslední zbytky klasické plošinovky, kterých bylo v předchozím díle stále ještě dost na to, aby autoři zaujali fanoušky plošinovek tak nadšené z prvního dílu.

Ratchet & Clank 3 je tak například ochuzen o nejrůznější logické problémy, které byly v předchozích dílech jedním z hlavních aspektů hry. Už se například nemůžete těšit na klasické rébusy s přečerpáváním vody, které byly pro celou sérii tak typické. Stejně tak odpadají příjemné logické mezihry, ve kterých jste museli jako Clank vhodně použít skupinku specializovaných robotů. Jedinou náhradou za klasické logicky řešitelné problémy jsou tentokrát krátké mezihry s Clankem, ve kterých musíte spolupracovat s Qwarkovým opičákem. Jde ale jen o řešení problémů typu hoď banán na tlačítko a opičák ho zmáčkne.

Ona byla vlastně zjednodušena celá struktura hry. Jednotlivé úrovně jsou totiž velmi lineární. Co tím myslíme? V obou předchozích dílech jste se museli často vracet na již prozkoumané planety, na kterých jste se díky novým schopnostem dostali na dříve nedostupná místa. Nic takového se tentokrát nekoná. V průběhu hry sice získáte například tradiční magnetické boty, hra na ně ale vůbec neklade důraz. Prostě se k nim prostříliíte a na další planetě už narazíte na kovové plochy, po kterých se můžete díky magnetickým botám procházet klidně hlavou dolů. A když už jsme u toho, celkem zajímavé je, že i vzhůru nohama můžete díky magnetickým botám vesele přeskakovat smrtící paprsky. Inu, časy se mění.

Dost ale nostalgie. Pokud jste snad z předchozích odstavců získali dojem, že jsou *Ratchet a Clank 3* jen ubohým a plytkým odvarem dřívější slávy, pak jste na omylu. Série jen dokončila svůj přechod k žánru akční střílečky, který už autoři naznačili v druhém dílu. A je to zřejmé už v základním menu, například v možnostech nastavení ovládání. Přednastavená varianta odpovídá minulým letům, ovšem doporučujeme raději zvolit nějakou novou možnost - jedna se podobá ovládání akčních her typu *Max Payne* (levým analogem se pohybujete, pravým míříte), druhá je pak naprosto šokující a můžete díky ní celou hru dohrát v pohledu z vlastních očí. Celkem překvapivě to funguje skvěle a můžeme tuto variantu jen doporučit, byť asi ostřílení harcovníci dají přednost „klasice".

STRUKTURA JE ZJEDNODUŠENÁ A ÚROVNĚ JSOU VELMI LINEÁRNÍ, TAKŽE SE UŽ NEMUSÍTE NIKDY VRACET

POTĚŠILO NÁS
- Rozmanitá hratelnost se spoustou zbraní.
- Fantastický multiplayer s online podporou.
- Dokonalá grafika, styl, příběh a tedy atmosféra!

ZKLAMALO NÁS
- Občas hapruje ovládání u vozidel.
- Pro obdivovatele prvního dílu možná příliš velká změna.
- Velmi zřídka nás pozlobila kamera. Ale fakt jen zřídka.

A proč se vůbec nad ovládáním pozastavujeme? Protože jeho nové režimy mnohem více odpovídají akčnímu zaměření a svědčí o tom, že už má *R&C3* jen minimum plošinovkových prvků. Přestřelky jsou ve hře často tak rozsáhlé a nepřehledné, že v nich s klasickým přístupem nemáte nejmenší šanci - ještě ve druhém dílu se například daly situace často řešit tím, že jste se kryli za překážkami a k boji jste použili nepřímou střelbu. Zde už se (obzvláště v pozdějších fázích hry) protivníci objevují všude kolem vás a nejefektivnější je střelba v pohybu.

Nevím, jestli je to kyselina, ale pokud ano, velmi rád bych v ní utopil autora recenze.

A tohle vypadá jako bažina. I tak by se dal autor recenze dobře potrestat.

JE TO VELMI ZÁBAVNÁ AKČNÍ STŘÍLEČKA, KTERÁ SI ZACHOVÁVÁ NEOPAKOVATELNÉ KOUZLO PŘEDCHOZÍCH DÍLŮ

Zkrátka střílečka, jak má být. Kdo by to byl přitom do Insomniac řekl! Když si vzpomeneme na sérii *Spyro the Dragon*, nestačíme se divit, kam až se od nevinného ryze plošinovkového dráčka dostali.

Co už však rozhodně nepřekvapí (protože renomé technických mágů provází Insomniac od samého počátku jejich tvorby) je skutečnost, že technicky už to o mnoho lepší být nemohlo. Prostředí je pestré a přitom se hra hýbe neskutečně svižně. Grafický styl sice připomíná předchozí díly, ale autoři zase přišli s drobnými detaily, které hru posouvají o kousek dále. Možná namítnete, že jsme na začátku mluvili o tom, že byl ve hře použit stejný engine jako v minulém dílu. Stačí ale přidat pestřejší okolí a nestačíte se divit, co to udělá s celkovým dojmem. Hodně tu pomohl i odlišný design, otevřené úrovně jsou nyní mnohem rozsáhlejší a třeba takový pohled na trosky obrovského vesmírného korábu vás určitě dostane stejně jako nás.

Náš celkový dojem je tedy zcela jednoznačně pozitivní. *Ratchet & Clank: Up Your Arsenal* je velmi zábavná akční střílečka, která si zachovává neopakovatelné kouzlo předchozích dílů. Je třeba si uvědomit, že je také podstatně jiná než dříve, ale stále jsou to Ratchet a Clank takoví, jaké je máme rádi. Hra má neuvěřitelný spád a díky chytře promyšlenému systému vylepšování zbraní si opět užijete spoustu zábavy. Možná to vypadalo, že tu změnu žánru trochu kritizujeme, ale tak to není. Naopak, jsme rádi, že autoři neusnuli na vavřínech a rozhodli se nám nabídnout něco nového. Neříkáme, že bude vyhovovat každému, ale pokud se vám druhý díl líbil více než první, pak budete nadšeni. Jen jsme už teď docela zvědavi, s čím přijde Insomniac za rok... ■

PLOŠINOVKA VE SPLITSCREENU?

Dobrá, dobrá. V recenzi píšeme, že vlastně už o plošinovku nejde. Ale stejně - kolik podobných her jste si mohli zahrát v multiplayeru? A Insomniac to vzali rovnou od podlahy. V režimu rozdělené obrazovky můžete hrát až ve čtyřech hráčích, pokud se připojíte k internetu (a soudě podle následujících údajů to určitě stojí za to jen kvůli téhle hře), můžete hrát dokonce až v osmi hráčích. Je tu podpora headsetu a k dispozici je šest speciálních úrovní, ve kterých proti sobě bojují dva týmy v několika režimech (v jednom je například cílem zničit soupeřovu základnu). Představte si tedy lehce osekaný Socom ve světě R&C. No není to skvělé? Už teď začněte šetřit na připojení k internetu...

Multiplayer je silnou stránkou třetího dílu. A také hodně překvapivou novinkou.

Arktický level? Jó, ve dvou se to lépe táhne, ať jste kde jste.

Jsou na vás tři. To není vůbec málo. Ale být na místě našeho hrdiny autor této recenze, poslal bych jich na něj deset. Já mu dám popisky...

Při pohledu na tenhle „ohnivý dech" mne napadá... ale nic. Už to mám za sebou. Loučím se s vámi zase někdy u zapomenutých popisků. Honza

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Lepší už to snad ani být nemůže. Skvělá atmosféra.

ZVUK
Zvukové efekty odpovídají jejich šíleným účinkům.

HRATELNOST
Má to spád a ke konci to je fakt jízda!

ŽIVOTNOST
Kratší než předchozí díly a znovu ji hrát také nebudete.

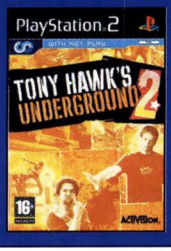
NEBO ZKUSTE...

JAK II: RENEGADE
I *Jak* prodělal s druhým dílem podobný žánrový posun jako *Ratchet*. Není ale lineární a nabízí tedy trochu pestřejší hratelnost.
91%

RATCHET AND CLANK 2
Napůl střílečka, napůl plošinovka. Pokud vám tahle herní schizofrenie nevadí, bude to nejlepší hra vašeho života.
82%

SHRNUTÍ
Třetí díl slavné série již není ničím jiným než akční střílečkou, která už se svým konceptem prvnímu dílu moc nepodobá. Jde ale o střílečku natolik povedenou, že kromě spousty nových hráčů určitě zaujme i většinu skalních příznivců celé série.

87 PROCENT



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

INFORMACE

VYDAVATEL: Activision | **VÝROBCE:** Neversoft
VYDÁNÍ: V prodeji | **INTERNET:** www.neversoft.com

1-2 (2-8 online) | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Věkové omezení 16 let se týká nejen přísprostlého soundtracku, ale neméně přísprostlé hry.

_Připojte se k internetu a nechte se porazit malými dětmi!

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Grand Theft Auto na prkně? Ano, to jsme si říkali už u prvního dílu *Undergroundu*, ale tady byl tenhle trend doveden k dokonalosti. Už to dávno není ta čistokrevná skateboardingová simulace jako dříve, ale na rovinu - když si některý ze starších dílů zkusíte po pár dnech hraní *Undergroundu 2*, nebude to ono.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
JAN MODRÁK «

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

VÍTĚZEM HERNÍCH OSKARŮ, VYHRÁLA BY CENU ZA VEDLEJŠÍ ROLI

Bam Margera je tu totiž boží a vůbec bychom se nezlobili, kdyby příští rok vyšel *Bam Margera Pro Skater*. Sorry, Tony, jasně, to víš, že jo, ty seš taky skvělej...

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

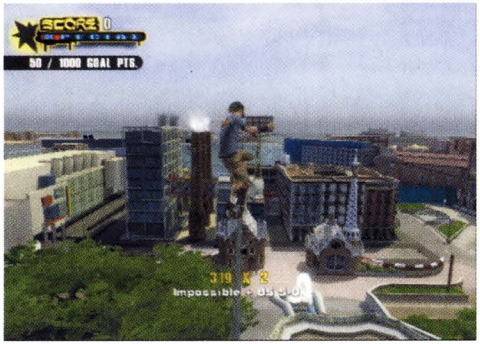
Tak na získání tohoto bonusu můžeme být právem hrdí.

A tenhle jsme si taky zasloužili. A znovu můžeme být hrdí.

Můj ty bože! I tenhle bonus je naprosto skvělý a my si ho zasloužili. To je hrdost!

Tuhle postavu Benjamina Franklina jsme odemkli s obrovskou hrdostí.

HERNÍ ČAS



Vidíte ten nápis „Impossible"? No tak to také vidíte, jak jsme dobří! Tak dobrými se ale nestanete přes noc, trvalo nám to celý den.

Pokud byste tohoto chlapíka vyměnili za tlustého italského instalatéra, která má slabost pro jedení hub a vození se na dinosaurech, pár lidí by bylo rádo.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

POKUD VÁM NESTAČÍ ČTYŘI MILIONY TŘISTA TISÍC ŠEST SET DEVADESÁT TŘI BODŮ V JEDNOM TRIKU, DO PEKLA S VÁMI!

Velký dík do Neversoftu. Tohle je už šestá *Tony Hawk's* hra během sedmi let a stále nebyla překonána. Nejen, že série dokázala, že i z extrémního sportu může být solidní videohra, ona z nich udělala rovnou celý žánr. Takže ať se vám to líbí, nebo ne, *Tony Hawk's Pro Skater* je dobrý pro vás, pro nás, i pro toho chlapíka, který podepsal smlouvu s firmou Activision o využití svého jména a vzápětí ukončil kariéru.

Minulý rok bylo (díky firmám Electronic Arts a Activision) do světa videoher uvedeno slovo „Underground" a týkalo se to i *Tony Hawka - z Pro Skatera* se stal *Tony Hawk's Underground*, neboli zkráceně „*THUG*" (anglický výraz pro brutálního vraha). Název byl ale přesto tou nejmenší revolucí - zatímco rozdíly mezi prvními čtyřmi díly byly mizivé, *Underground* přinesl skutečně zásadní změny a rozdělil své fanoušky na dvě poloviny. Ti, kteří se označovali za skateboardové maniaky, byli rozčarovaní. Hra jim najednou umožňovala seskočit z prkna, proběhnout se jen tak po svých a vyšplhat na nějakou překážku, ačkoliv měli pocit, že by ji měli přeskočit na prkně. Už to zkrátka nebyl ten čistokrevný extrémní sport a i my jsme měli pocit, že jízda v autě nebo napadání dealerů drog do téhle hry ani náhodou nepatří. Krok směrem k *GTA* sice na jedné straně přinesl skutečně ohromnou rozmanitost, na straně druhé ale trochu odsouval do pozadí to, o čem tahle série byla především - o jízdě na prkně a neskutečných tricích. Ať tak či onak, Neversoft udělal to nejlepší, co udělat mohl. Svým hráčům pozorně naslouchal a pustil se do dalšího dílu.

PŘICHÁZÍ I PÁR NOVÝCH POHYBŮ, Z NICHŽ NĚKTERÉ ODPORUJÍ GRAVITACI A ZÁKONŮM ENERGIE.

Tak tedy, je tu šestý *Tony Hawk's* a druhý *Underground*, tedy nejvyšší čas pro novou krev a svěží nápady. Prosíme potlesk pro Bama Margeru! Bam je nekonvenční skater či hvězda pořadu Jackass na MTV a také ten pravý člověk, který vede *Underground* úplně novým směrem. Směrem, který se jmenuje World Destruction Tour a spočívá v tom, že cestujete do nejrůznějších měst a snažíte na naštvat spoustu lidí. Proti sobě stojí dva týmy vedené Bamem a Tonym a snažící se získat body za plnění předem stanovených úkolů. Může jít třeba jen o vyplašení holubů či klasické překonání nějakého stanoveného počtu bodů za trik, ale může jít také o rozpoutání pekla na Zemi. A pak jeho opětovného za-

Barcelona v podání návrháře skate parků. Nejen, že se tu dobře jezdí, ale je to i realistické.

Animace vypadají opravdu skvěle. A dělají z chlapů ubohé nadržené tvory...

Ten kdo nám pošle jako první do redakce jméno téhle bonusové postavy, vyhraje... anebo ne.

POTĚŠILO NÁS
- Zajímavější a pevnější příběh činí hru soudržnější a zábavnější.
- Vytvořte si park, vytvořte si skatera, nastavte si cíle.
- Světlejší, šťastnější, zkrátka výchytanější!

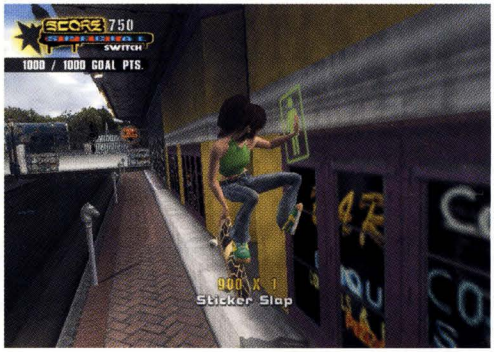
ZKLAMALO NÁS
- Humor může pobouřit.
- U posledních úrovní už je to přeci jen špetku stereotypní.
- Doufali jsme, že tu najdeme jako bonusovou postavu nejen Shreka, ale i Green Goblina.

PLASTICKÁ OPERACE

Jste-li stejně krásní jako náš nejmenovaný kolega z jedné nejmenované redakce (jmenuje se Petr), pak určitě toužíte po tom dostat svůj ksicht přímo do hry. Máte-li EyeToy, pak to je možné během několika málo vteřin, můžete ale poslat svou fotku do Activisionu a pak jí stáhnout z internetu (pakliže máte samozřejmě připojenou PS2). Takže raději tu EyeToy! Pak už stačí jen označit oči a další části obličeje tak, aby vše sedělo, nastavit barvu pleti a jste ve hře. Samozřejmě, pokud jste (narozdíl od Petra) ošklivi, pak tenhle krok raději nedělejte. Ale i pro vás máme tip - stačí najít velkou fotku Stanislava Grosse a můžete udělat skejťáka i z něj. No není ta EyeToy úžasný vynález? Z nádražáka skejťák...

Stačí vzít obrázek, označit oči, nos a ústa a jste ve hře!

Rodney 'The Mutt' Mullen a jeho nejlepší výkon v režimu Focus. Hezky to svítí, to tedy ano...



žehnání. World Destruction Tours je rozdělena do úrovní v šesti oblastech včetně Bostonu, Barcelony, Berlínu nebo New Orleans. Je asi skoro zbytečné konstatovat, že jsou velké a hodně pestré. Každá oblast má svou jedinečnou atmosféru či třeba odlišné počasí a proti prvnímu Undergroundu jsou uhlazenější, detailnější, živější a mnohem mnohem bohatší. Je to zvláštní, ale o co méně se autoři drželi realismu, o to skutečněji hra působí - ať už chcete vyhrát Tour nebo jen bojovat o body.

S tímhle úplně novým přístupem ke skateboardingu pochopitelně ruku v ruce přichází i pár nových pohybů, z nichž některé odporují gravitaci a zákonům energie. Ale na to už jsme zvyklí. Příkladem budiž „natas" otočka, díky které můžete vyskočit na jakýkoliv objekt s malým povrchem (třeba požární hydrant nebo obyčejný sloupek) a točit se na něm tak dlouho, jak dokážete udržet balanc. To vám umožní plnit úkoly (například vytrysknout vodu z hydrantu), ale především díky neuvěřitelně rychlým otočkám umožní provádět podstatně zajímavější komba s jinými triky.

Podívejte se do kalendáře - stále se píše rok 2004 a to znamená, že v každé hře musí být Bullet Time nebo nějaká metoda zpomalení, která vzdá čest *Matrixu*. Je i tady a funguje dvěma způsoby. Předně nesmíte zapomínat, že skateboarding je nejen o schopnostech, ale také o stylu. A fakt, že tu můžete vidět svůj trik ve zpomaleném, takřka pornografickém detailu, je fakt úžasný. Navíc můžete použít našetřený čas ve speciálním ukazateli a využít zpomalení pro vytvoření ještě komplexnějšího komba. Úžasné. A podobných nápadů je tu ještě mnohem více.

Po sedmi hrách Neversoft nijak nepolevuje a stále se snaží dát lidem to, co chtějí. A to je důvod jejich úspěchu. Většinou Režim Classic je pro puritány a poskytuje vzrušení původního Pro Skateru (mj. tu jsou i všechny staré úrovně). Jenže tu můžete seskočit z prkna a pro bonusy, které jste minuli, si doběhnout po svých, takže to zas tak „klasický" režim není. Je ale pravda, že veterány ani na okamžik nenapadne běhat po svých a budou se stejně jako před lety radovat z rekordního zisku bodů za jedno kombo.

Pokud jste celou tuhle sérii minuli, pak je nejvyšší čas přivítat *Underground 2* s otevřenou náručí. I když třeba prkýnkáře nenávidíte a trávili jste mládí rozsypáváním skla v jejich oblíbených parcích, teď to konečně pochopíte. Už loňská verze byla dobrá, ale tahle, tahle z ní dělá rychle zabírající prášky na spaní. ■

Každá úroveň obsahuje bonusovou úroveň na nějakém unikátním vozítku.

I tohle je stále ten samý skateboardový simulátor. Výlet na elektrické vedení je tu po zásluze odměněn.

Tohle je Bamův tať'ka Phil Margera – ve spoďárech. Takhle přesně to chtěl Bam.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA

Obrovská města s úžasným detailem - tam je radost jezdit na skejtu.

ZVUK

Fantastický soundtrack zdůrazňuje skvělý zvuk koleček na betonu.

HRATELNOST

Jakmile se vám to dostane pod kůži, budete chtít víc a víc a víc!

ŽIVOTNOST

Skryté bonusy i oblasti a online multiplayer naznačují potenciál pro velmi dlouhý vztah.

NEBO ZKUSTE...

TH: UNDERGROUND

Trochu divočejší a spíše než *Jackass* je to *8 Mile*. Vedle dvojky nemá šanci, ale je to kvalitní kousek.

90%

TONY HAWK'S 4

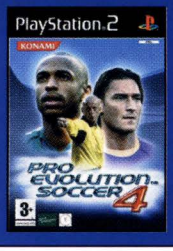
Chcete-li klasiku, tady ji máte. Ale nedostanete ani o špetku více. *Underground 2* je mnohem dále.

92%

SHRNUTÍ

Je to jako skutečná jízda na skateboardu - jakmile se to jednou naučíte, nebudete chtít přestat a budete to chtít zkoušet kdekoliv a kdykoliv. Nový nádech Jackassu hře poskytuje vítané oživení a pokud jste *Tonyho* nikdy nezkusili, letos je nejlepší příležitost začít.

91 PROCENT



PRO EVOLUTION SOCCER 4

INFORMACE

VYDAVATEL: Konami | **VÝROBCE:** KCET
VYDÁNÍ: Říjen | **INTERNET:** www.konami-europe.com

1-8 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Značně rozšířený výběr plně licencovaných týmů.

_Oproti *PES3* prošly všechny herní prvky obvyklou evolucí.

_Inovovaná Master League.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

S Konami máme poměrně slušné zkušenosti, ale výtečné zkušenosti jsme udělali především s celou sérií Pro Evo. Je tady vůbec třeba něco konstatovat? Už od dob, kdy vyšel první díl na PSone, je jasné, kdo je na poli fotbalových simulací pánem.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
RIJEN

AUTOR
JAKUB HOLÝ

KDYBY TAHLE HRA BYLA

DESETKRÁT DRAŽŠÍ
Stejně by pro nás byla nejlepší investicí. Za pouhý rok, než zpravidla vyjde nová edice, u ní strávíme stovky hodin a nesrovnatelně více než u jakékoliv jiné hry.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

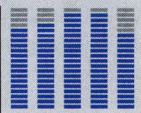
Pokud začnete hrát na šestihvězdičkovou obtížnost, tak pro vás bude výjimečným okamžikem každý gól v síti soupeře.

Neméně emotivní pro vás budou určitě i opakovačky krásných střel z dálky.

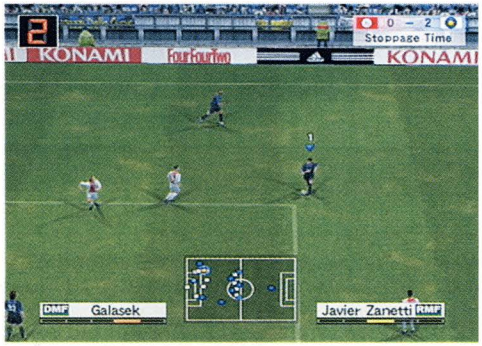
O vyšachování obrany kombinací na jeden dotyk ani nemluvě.

Jde o ztělesnění fotbalové radosti, která není na výjimečné okamžiky skoupá.

HERNÍ ČAS



Rozhodčího zahlédnete nejen v animacích, ale i na hřišti. A je to znát, chová se věrněji a už se nedopouští takových přehmatů u faulů i ofsajdů.



Všimněte si jména vlevo dole. Galásek. Haleluja! Co se týče licence, udělala hra ohromný pokrok a už jen kvůli ní stojí za to si jí pořídit.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

JE TU PODZIM A PRO VŠECHNY FOTBALOVÉ FANOUŠKY ZAČÁTEK NOVÉ SEZÓNY.

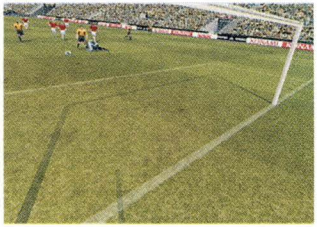
Ta už je nyní v plném proudu a zanícené fandy při sledování zápasů určitě často svrbí nohy. Nebyl by to český divák, aby neměl pocit, že by to sám zahrál o poznání lépe. Příznivci série *Pro Evolution Soccer* ale prožívají zápasy trochu jinak - ty totiž při sledování zápasu svrbí místo nohou ruce. A nemůže být pochyb o tom, že při pohledu na současný český fotbal jde o velmi silné svrbění, které může občas přecházet až v mírné křeče. Ale dost narážek na skutečný fotbal, nám se do rukou dostal nový *Pro Evolution Soccer 4*, který je mnohem příjemnějším tématem.

Tuhle recenzi vezmeme trochu jinak, než je obvyklé - nepotřebujete slyšet, jak dobrá je to hra, to už dávno víte. Zároveň už jsme v předchozích popisech hry zmínili i novinky zřetelné na první pohled (například rozhodčí a rozšířená licence). Takže následující řádky budou jen o tom, v čem je *Pro Evo 4* jiná (ať už lepší nebo horší) co se týče hry. Pojďme tedy rovnou na trávník...

Hned po výkopu a pár prvních nahrávkách poznáte první zásadní změny. Tou nejdůležitější z nich je asi fakt, že si můžete vybrat, zda nahrajete bližšímu nebo vzdálenějšímu spoluhráči. Podržením přihrávky totiž můžete naznačit, že chcete přihrávat na větší vzdálenost a už se tedy nebudete muset vztekat nad tím, že ten hráč na křídle byl úplně volný, ale nahrávka šla na obsazeného záložníka. Kromě této zásadní změny se ale nahrávky vůbec chovají trochu jinak než ve trojce. Hráči se totiž snaží nahrávkou hledat volnějšího hráče, takže ani při krátkém zmáčknutí nenahrávají automaticky tomu nejbližšímu spoluhráči. Pro příznivce natahovací přihrávky má hra také připraveno jedno překvapení. Tyto nahrávky si tentokrát můžete nastavit na pravý analog, aniž byste při jejich provedení museli mačkat R3. Přijdete tak ale o tradiční funkce pravého analogu.

HRÁČI SE SNAŽÍ NAHRÁVKOU HLEDAT VOLNÉHO HRÁČE A PŘI KRÁTKÉM ZMÁČKNUTÍ NENAHRÁVAJÍ NEJBLIŽŠÍMU Z NICH.

Nejméně se asi změnilo centrování. U něj je nejvýraznější inovací skutečnost, že „natahovací" centry můžete použít na celém hřišti. To znamená, že v okolí vaší branky neslouží centr jako automatický odkop míče. Jde opět o jednoznačné plus, protože jako automatický odkop můžete použít střelu. Změnou o něco rozporuplnější je snížená přesnost centrů. Například u centrů do běhu se tak můžete dočkat hodně nepříjemných překvapení. Statistiky mají totiž letos na hráče větší vliv a pokud se rozhodnete centrovat s někým méně schopným, nemůžete se divit, že centr skončí daleko mimo směr, který jste si představovali. Při zpracování centru vás ale čekají opět novinky čistě pozitivní. Koho by také nepotěši-



POTĚŠILO NÁS

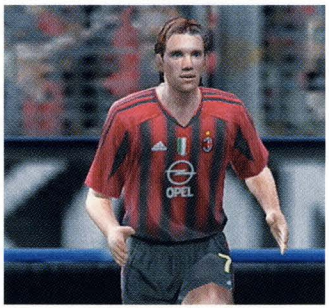
- Konečně licence týmů i hráčů. *FIFA* to není, ale pokrok!
- Zdokonalená Master League.
- Vylepšená hra. Znovu!

ZKLAMALO NÁS

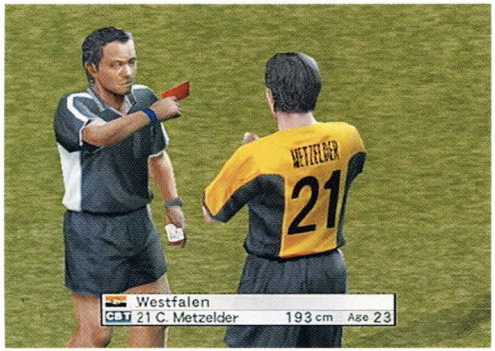
- Chybí online režim, ačkoliv na Xboxu je. Tak tohle jsme si nezasloužili!
- Ehm, žádné nové české týmy.

VYLEPŠENÁ MASTER LEAGUE

Ze všech herních režimů se největší změny dotýkají hlavního módu, Master League. Předně tu máte hned tři možnosti při výběru týmu. Můžete si vybrat „klasický" Master League, kde začínáte hrát s vymyšlenými hráči, druhou možností je vybrat si nějaký skutečný tým s aktuální soupiskou a nebo si zvolit „dream team" ze všech mančaftů. Mezi další možnosti patří skutečnost, že hráči stárnou a odcházejí do důchodu, přehlednější kalendář termínů a vylepšený ligový systém. A tak asi jediné, co nám na PS2 stále citelně chybí, je podpora online multiplayeru. Na Xboxu ho mají.



Detailní tváře a postavy hráčů jsou skutečně excelentní. A nejlepší je, že se i hýbají jako ve skutečnosti.



I rozhodčí jsou stejně jako hráči osobití a různí se v různých situacích zachovají jinak. Někteří kartami nešetří.

Animace jsou opět o fous lepší. Paráda. Dáte gól a dlouhé minuty se kocháte opakovaným záběrem. Obzvláště pokud to bude nádherná akce. Ale to už znáte.

la například situace, kdy volný hráč nahraje po centru z první nohou.

Po troše kombinační hry se konečně dostáváme k bráně soupeře. Při střelbě vás čeká novinka, kterou nemusí všichni přijmout stejně nadšeně jako my. Přesnost střel je totiž o poznání nižší než u *PES3* a hráči jsou navíc mnohem citlivější na střelbu svou silnější nohou a pozici vůči bráně, takže na první gól si při nastavení vyšší obtížnosti asi nějakou tu chvilku počkáte. Ostatně přesnost střelby si můžete vyzkoušet i u lehce inovovaných přímých trestných kopů. Při nich velmi rychle zjistíte, že se rozptyl výrazně zvýšil i u těch nejlepších střelců - tato skutečnost sice zvyšuje podíl náhody na úspěšném zakončení, ale také zřejmě lépe odliší výborné hráče od těch průměrných. To ale ukáže až čas, protože po půl roce můžeme mít na novinky tohoto ražení úplně jiný pohled.

Při přehledu novinek ovšem nesmíme zapomínat na obrannou fázi, která je neméně důležitá. Příznivce obranné hry určitě potěší, že bránění je v *PES4* podstatně snazší než v *PES3*. Odebírání míčů je o poznání snazší a také skluzy nabraly na účinnosti. To vše je posíleno skutečností, že rozhodčí jsou mnohem mírnější. I když si totiž zvolíte toho nejtvrdšího, nebude vám pískat žádné vymyšlené fauly a už se tedy nemusíte bát, že bude rozhodčí váš skluz jako vystřižený z fotbalové učebnice považovat za faul. A věřte nám, že se vám díky tomu bude bránit úplně jinak. A na závěr nesmíme zapomenout na gólmany, kteří letos vypadají o něco schopněji. Ne že by občas neudělali nějakou fatální chybu, ale jeví se nám výrazně lepší než vloni.

Celkově nás *Pro Evolution Soccer 4* potěšil, ale čekal někdo něco jiného? Bude to znít neuvěřitelně, ale i letos máme pocit, že je nový díl opět o něco fotbalovější. Vedle inovovaných herních možností k tomu přispívá i lehce nová grafika, díky které to vše vypadá v pohybu ještě o poznání lépe. Přihoďte licence a vylepšenou Master League a musí vám být jasné, že máte o náplň dlouhých zimních večerů postaráno. Nemluvě o nocích, jaru a tak vůbec... ■

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA

Animace hráčů je o poznání lepší než vloni.

ZVUK

Díky slabému anglickému komentáři je asi nejslabším článkem celé hry.

HRATELNOST

Prostě dokonalá.

ŽIVOTNOST

Dokud vás bude bavit fotbal.

NEBO ZKUSTE...

FIFA 2005

Díky spoustě prvků okopírovaných z *PES3* je výrazně lepší než vloni. Nakonec jde ale stále jen o bezduchý a naskriptovaný akční fotbal.

PLAY 5 87%

TIF 2004

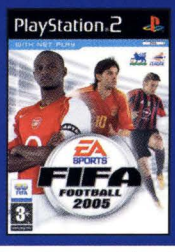
Pokud se nechcete zdržovat tréninkem nebo složitým nastavováním taktiky, tak pro vás není *TIF2004* špatnou volbou.

PLAY 2 61%

SHRNUTÍ

***Pro Evolution Soccer 4* se jednoznačně stává novým fotbalovým králem. Asi i v něm najdete pár malých chybek, na které budete nadávat, ale ani na okamžik nezapochybujete o tom, že na herním trhu žádný lepší fotbal nenajdete.**

95 PROCENT



FIFA FOOTBALL 2005

INFORMACE

VYDAVATEL: EA | **VÝROBCE:** EA Sports
VYDÁNÍ: V prodeji | **INTERNET:** www.ea.com

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

- Skvělý režim kariéry s manažerskými prvky.
- Hráči perfektně reagují na pokyny ovladače.
- Stoprocentní licence na tisícovky hráčů.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
MILAN JABLONSKÝ

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

VAŠE BÝVALÁ PŘÍTELKYNĚ
Zřejmě byste s ní začali znova chodit, protože po několika letech, kdy s ní nebyla žádná legrace, konečně rozkvetla do krásy. Čím dál tím víc se dokonce začíná podobat vaší nové přítelkyni, sleč- ně *Pro Evolution Soccer*...

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Nejzábavnější mód hry - režim kariéry.

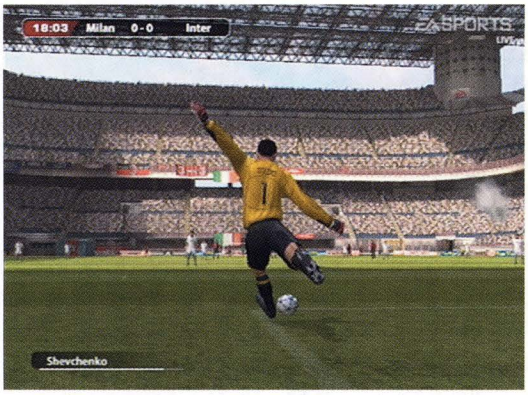
Je to vlastně zjednodušený fotbalový manažer...

Z druhé divize až do Ligy mistrů!

Body investujete do tréninku a svých asistentů, peníze do hráčů.

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce



Atmosféra je fantastická, připomíná nám to plnou Letnou. Jenže fór je v tom, že atmosféra v Pro Evu odpovídá plnému stadionu v Manchesteru.

Tak Pavle, s repre to chápeme, ale tenhle trestňák dát musíš!

FIFA FOOTBALL 2005

V EA SPORTS SE LETOS POCHLAPILI A NOVÁ FIFA STOJÍ ZA TO.

Série FIFA se poslední roky řítila z kopce jak namydlená střela a vrcholem všeho byla ta loňská s nesmyslným systémem Off the Ball. Ten sice v méně teatrálním duchu zůstal i v letošním díle, ale jinak se hra proměnila k nepoznání. Hráči se konečně chovají přirozeně, po zisku míče, před kličkou nebo po klíčce se nezastavují jako panáci v poli, počítačem řízení spoluhráči si říkají o přihrávku, brankáři chytají, co chytat mají a pouštějí to, co se pustit dá. Všechno to dobré, čím FIFA od loňska prošla, sice více či méně nakradla u svého nevlastního bratříčka z Japonska, ale nás hráče to rozhodně mrzet nemusí.

Základem všeho je, že až letos v EA Sports pochopili, že míč nemůže být součástí hráče a musí se po hřišti pohybovat svobodně. S touto myšlenkou sice koketovalo už několik minulých dílů, ale ve finále se to vždy zvrtlo a hráli jsme víceméně předskriptovaný fotbal s téměř nulovou atmosférou. Od této změny k lepšímu se odvíjí i vše další pozitivní, co *FIFA 2005* přináší, na čele s vylepšenou fyzikou pohybu hráčů.

Herních módů bývá pokaždé hodně, nejinak je tomu i letos - můžete hrát ligu, pohár, turnaj, šampionáty, můžete si procvičit penalty, trestňáky i rohy v módu Practice. Jednoznačně skvělým režimem je ovšem Kariéra, která vás připoutá ke hře na velmi dlouhou dobu. Podobně jako v Master League v *Pro Evo* dostanete do rukou podprůměrný tým na příklad z 2. anglické divize, přísné nadřízené, několik spolupracovníků (trenéry, finanční manažery, scouty...) a vydáte se na dlouhou cestu za dobrými výsledky, za nákupy posil, za vydřenými postupy do vyšších soutěží, abyste se na závěr (možná) dostali až na samý vrchol v podobě vítězství v Lize mistrů. Finance na nákupy hráčů přibývají pomalu, zato přízeň vedení klubu je vrtkavá a ztrácí se velmi snadno. Vítězstvími v jednotlivých utkáních získáváte pomocné bodíky, které přidělujete svým asistentům (pro trenéry, lékaře, manažera financí, pro fitness trenéra apod.). Takto se vám hráči pomalu vylepšují, získávají lepší fyziku, do kasy přibývá o něco víc peněz. Prostě a jednoduše - mód kariéry se opravdu povedl, je přiměřeně obtížný a přitom zábavný.

MŮŽETE HRÁT LIGU, POHÁR, TURNAJ, ŠAMPIONÁTY, PENALTY...

Pochopitelně není vše ideální ani ve *FIFA 2005*, ale chybičky patří spíš k těm méně podstatným: k smrti vás budou například nudit neustálé prostřihy na hráče před každým autovým vhazováním (zvlášť pokud vhazujete vy nebo soupeř popáté za sebou), menu s hráči by mohlo být přehlednější a uživatelsky přívětivější, nahrávání i ukládání pozice rychlejší. Zatímco zahrávání trestných kopů patří k ozdobám hry, s rohovými kopy je to opět bída - nemůžete si vybrat, kam pošlete míč, jen se strkat s protihráči. Protože se *FIFA 2005* tváří jako dokonale střižený televizní přenos, trochu zaráží, že nevidíte v přerušení hry žádná střídání. Ale to jsou opravdu jen drobné pihy na kráse - *FIFA 2005* se prostě povedla. ■

Ted se dívejte, jak se centruje. Přímo do brány, zatočíme to...

Klasický arkádový pohled. Je to svižné, ale letos je to fakt docela dobré!

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
V zápasech skvělá, menu by mohlo být hezčí i čitelnější.

ZVUK
Vynikající komentář, realistické zvuky na hřišti i v ochozech.

HRATELNOST
EA přestali vymýšlet nesmysly typu Off the Ball a zaměřili se na realistický fyzikální model. Hraje se to téměř tak dobře jako Pro Evo.

ŽIVOTNOST
Ligy, turnaje a především režim kariéry, ve kterém můžete řádit až 15 sezón.

NEBO ZKUSTE...

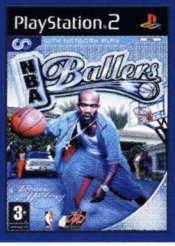
PRO EVOLUTION SOCCER 4
Vychází jen o pár dní po *FIFA 2005* a zřejmě obhájí pozici krále fotbalových her.
PLAY 5 **95%**

UEFA EURO 2004
Datadisk *FIFA 2004*, který vyšel k letošnímu Euru.
PLAY 3 **65%**

SHRNUTÍ

Po několika letech, kdy to se sérií *FIFA* šlo od deseti k pěti, se letos v EA Sports pochlapili. Pravda, to nejlepší v ovládání hráčů ukradli svému největšímu konkurentovi, ale pro nás hráče je to dobře...

87 PROCENT



NBA BALLERS

INFORMACE

VYDAVATEL: Midway | **VÝROBCE:** Midway
VYDÁNÍ: V prodeji | **INTERNET:** www.nbaballers.com

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

- Vychytaný kariérní režim Rags-To-Riches..
- Kvalitní offline i online multiplayerové módy.
- 60 NBA hráčů počínaje současnými (Shaq, Kobe, Melo..) a konče legendami jako Magic.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
JAN MODRÁK «

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

BASKETBALISTOU, BYL BY TO DENNIS RODMAN
Na každý zápas nastoupí s jinou barvou vlasů, s novou kérkou i piercingem. Sršel vtipem, neuplynul týden, aby nerozpoutal nějaký skandál. Ale co naplat, při tom všem byl ještě vynikajícím basketbalistou.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Máte před sebou obránce? Rozeběhněte se a prostě ho přeskočte!

Pohyby Juke vašeho protivníka rozhodně nepotěší.

Ale největší hlupáky z nich uděláte použitím Act A Fool.

Chcete-li, můžete dokonce zničit koš. A vyhrát. Vandalové!

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce

Nevěříte, že souboje jeden na jednoho mohou být zábavné? Tak věřit začnete.

K závěrečnému oslavnému tanečku je ještě daleko, ale zvítězit můžete hned v prvním kole.

NBA BALLERS

ZKUSTE TO NA FÉROVKU, ZKUSTE TO JEDEN NA JEDNOHO!

Příjemná překvapení jsou jedním z důvodů, proč nás po tolika dlouhých letech naše práce stále baví. Neuplyne měsíc, abychom nemuseli hrát nějakou špatnou hru, a nedokážeme spočítat, kolikrát jsme se na nějakou dlouhá léta těšili, aby se z ní pak vyklubala nehratelná hrůza. Jenže pak, velmi zřídka, přijde šok - hra, kterou jsme dávno odepsali, popřípadě hra, která nás z různých důvodů vůbec nezajímá. A světe div se, ono je to skvělé.

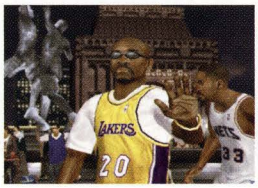
NBA Ballers je právě tenhle případ. Původně jsme si totiž mysleli, že basketbal jeden na jednoho nemůže fungovat, natož být zábavný. K pesimismu jistě přispělo i negativní renomé Midway. Jenže produkce Midway má v poslední době stoupající tendenci (viz *Psi-Ops*) a souboje jednoho proti jednomu se ukázaly být geniálně jednoduché a nepředstavitelně zábavné. Hlavním důvodem je, že *NBA Ballers* není obyčejná basketbalová hra s pouhými dvěma hráči na hřišti, ale arkádová zběsilost, která si spíše než ze sportovních her bere příklad z mlátiček.

Kupříkladu pohyby a ovládání - rozhodně to není otázka dvou tlačítek, jak možná u arkádových her čekáte. Chvíli potrvá, než se vám ovládací systém dostane pod kůži, ale pak si ho zamilujete. Ne náhodou má Midway pod palcem také slavnou sérii *Mortal Kombat*. Pokud byste si to neuvědomili při pohledu na všechna ta šílená komba a country, pak vám jasně napoví i systém tří zápasů a popřípadě definitivně trknou závěrečné údery zakončující celý match. Ale to není kritika. Naopak! *NBA Ballers* přichází s naprosto novým a svěžím konceptem sportovní hry, který je na hony vzdálený konkurenční *NBA Street* od EA.

NBA BALLERS NENÍ OBYČEJNÁ BASKETBALOVÁ HRA S POUHÝMI DVĚMA HRÁČI NA HŘIŠTI.

Skutečnost, že jsou na hřišti pouze dva hráči (byť okolo se potuluje docela dost diváků, které můžete mimochodem využít i ve hře, pokud jsou tedy vašimi fanoušky), umožnila autorům soustředit se na precizní prezentaci. Výsledkem je uhlazená a neuvěřitelně detailní grafika v čele s hráči, jejichž pohyby a animace nemají nejmenší chybu, počínaje základními herními pohyby a konče oslavným tanečkem. V tomto směru je *NBA Ballers* NEJLEPŠÍ SPORTOVNÍ HROU.

Hratelnost, jak si asi dokážete vzhledem k odkazu na mlátičky představit, je do velké míry zaměřena na multiplayer, snad ještě o něco více než u ostatních sportů. O to více těší podpora internetové hry, ovšem zapomínat nemůžeme ani na velmi vychytaný kariérní režim Rags-to-Riches, i když tu hodně pomáhá obliba hip-hopové kultury, na které je režim postavený (pokud to není váš šálek kávy, asi vás to po čase začne štvát). Hra se sice nechová v každém okamžiku férově a realisticky, ale koneckonců, ona ani realistická být nechce. Jak už jsme řekli, *NBA Ballers* je velmi příjemným překvapením! ■



VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Detailní modely a nádherné okolí s ještě hezčími animacemi.

ZVUK
Pěkné momenty, ale hip-hopová hudba a stylový komentář nás brzy omrzel.

HRATELNOST
Inovativní a čerstvý zážitek i pro ty, kdo jinak basketbal nemusí.

ŽIVOTNOST
Kariérní režim Rags To Riches vydrží a je tu samozřejmě i multiplayer.

NEBO ZKUSTE...

NBA STREET VOLUME 2
Konkurenční arkádový basketbal je ještě o chlup lepší a zábavnější.
90%

SEGA SOCCER SLAM
Další pokus o arkádové pojetí sportu. Ale i když šlo o nám bližší fotbal, moc se to nepovedlo.
55%

SHRNUTÍ

Na papíře by něco podobného nefungovalo, ale když už jsme to zkusili, těžko můžeme namítnout něco proti tomu, jak skvělou práci vývojáři odvedli. Basketbal jeden na jednoho prostě MŮŽE být zábavný, ať se vám to líbí, nebo ne. Chcete-li důkaz, zkuste *NBA Ballers*.

82 PROCENT

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE

INFORMACE

VYDAVATEL: Atari | **VÝROBCE:** Stormfront Studios
VYDÁNÍ: V prodeji | **INTERNET:** www.demonstone.com

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Odehrává se v nejznámějším světě Dungeons & Dragons.

_Příběh napsal populární autor sci-fi a fantasy R. A. Salvatore.

_Obsahuje zdařilý sytém přepínání mezi postavami.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

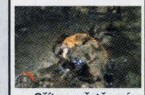
AUTOR
DARRAN JONES «

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

FILM, BYL BY TO DUNGEONS & DRAGONS (DRAČÍ DOUPĚ)
Fanoušci stolní hry z něj byli u vytržení, normální diváctvo však přes množství lokací a postav vůbec nechápalo, oč běží.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Hned v počátku vás hra pohltí a jen tak nepustí.


Sžít se s řetězením komb nezabere ani minutku.

Občas bývá problém zorientovat se, co se vůbec děje.

Po záchraně Zhai se elfka přidá do družiny.

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE

TROJKA STATNÝCH DOBRODRUHŮ JE VÍC NEŽ MALÝ PYTLÍK (FRODO).

Řekněme, že jste právě obohatili žánr mlátiček o titul *The Return of The King*, jenž uspěl díky vkusnému hereckému obsazení a solidnímu 3D enginu. Dobrá, ale co dál? Stormfront Studios mají v tomto bodě jasno - skoupit jinou zajímavou licenci, například *Dungeons & Dragons*, vybrousit grafiku i hratelnost, najmout ansámbl nových dabérů a dát si repete. Jak prosté.

Není pochyb, že reálie D&D jsou pro fantasy bojovku jako stvořené. Před osmi lety nám Capcom představil *Tower of Doom* a *Shadow Over Mystara*, jenže od té doby uplynulo již moře času, během něhož k nám D&D zavítalo pouze ve formě RPG. Vědomi si preferencí fandovské základny, autoři hru umístili do prostředí Forgotten Realms. Ke spolupráci na příběhu byl přizván osvědčený spisovatel R. A. Salvatore, díky čemuž se mezi vedlejšími postavami neobjeví nikdo menší než nejslavnější temný elf Drizzt Do'Urden. Je nám jasné, že pokud nejste zarytý příznivce, cokoliv z předešlých informací stěží doceníte a v hlavě vám zní jednoduchá otázka: je to dobré?

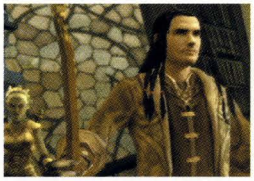
Po škále vizuálních efektů z *The Return of the King* je skvělé shledat, že Stormfront Studios neusnulo na vavřínech a své dílko dále vylepšuje. Velkolepost bitevních scén dává *Demon Stone* takřka filmový nádech. Po nebi se prohánějí gigantičtí draci a svým ohnivým dechem rozsévají zkázu do řad ubohých pěšáků.

Po té, co se naši tři hrdinové osudově potkají a nevědomky propustí na svobodu dvojici válkychtivých démonů, jsou nuceni se sjednotit a navzdory svým odlišnostem absolvovat pouť za navrácení rovnováhy celému světu. Třebaže nás R. A. Salvatore provádí po většině významných míst mýtické země Forgotten Realms, skutečnou radost z této exkurze si užijí především knih znalí fanoušci. Ostatní se nechají strhnout spíše samotnými souboji, které oproti *The Two Towers* obsahují jednu významnou novinku. Jak jsme již předeslali, k dispozici máme tři hrdiny a tím míníme všechny tři najednou! Hráči stačí rychlý stisk D-padu, čímž navolí bojovníka Rannacka, mága Illiuse či elfskou zbojnici Zhai, přičemž zbývající dvě postavy mezitím řídí AI. Přepínání je zcela plynulé a nikdy nenarušuje spád hry. Jak je v *D&D* zvykem, každý charakter má jiné přednosti a slabiny, čemuž jsou přizpůsobeny i jednotlivé úrovně. S tím bohužel souvisí, že je *Demon Stone* záležitostí výhradně pro jednoho hráče. Je to hrozná škoda, zvláště když absencí multiplayeru trpěl i *The Two Towers* a následný *The Return of the King* prokázal, jak skvělá může kooperativní hra být. Ve světech D&D se přitom sází na týmovou spolupráci snad ještě víc než v *Lord of the Rings*. Je rovněž namístě podotknout, že bojový systém navzdory všem útočným kombům, pestrobarevnému kouzlení a magickým artefaktům postrádá jakákoliv komplexnější pravidla, vlivem čehož zůstává závodem ve freneticém klikání. Aspoň že intenzita bitev nepovolí stýskat si. Právě naopak, vtáhne vás a jen tak nepustí.

Atmosféra vysokorozpočtového spektáklu sálá z každého záběru, čemuž nemalým dílem napomáhají orchestrální hudební doprovod a dialogy zahrané uznávanými profesionály (Patrick Stewart, Michael Clarke Duncan). Není pochyb o tom, že je *Demon Stone* o poznání hratelnější než *The Two Towers*, jsme však na pochybách, bude-li se bez atraktivní filmové licence prodávat srovnatelně dobře. Je to smutné, ale je to tak. ■

Na tyto potvoráky si dávejte velký pozor. Jsou tvdí, pekelně tvrdí.

Okamžik, kdy bojujete nejen proti démonům, ale i proti kameře.


Zdá se, jako by pózoval pro módní časopis, ale i tak je to kabrňák.

Rannack je zkrátka ranař a potíže řeší za pomoci svého meče.

Díky elfí tichošlapce Zhai přijdou ke slovu i infiltrační úkoly.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Solidní detailně propracované postavy přesně dle klišé D&D.

ZVUK
Herecké výkony a symfonická hudba notně budují atmosféru.

HRATELNOST
Prvoplánově zábavné, nakonec však odhalí svou povrchnost.

ŽIVOTNOST
Dohrané za víkend a motivace projít podruhé zcela chybí.

NEBO ZKUSTE...

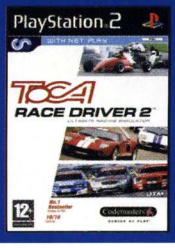
LOTR: THE TWO TOWERS
Zdařile zachycuje ducha filmu, postrádá však déletrvající hratelnost.
78%

LOTR: THE RETURN OF THE KING
Všemi vítaný režim pro dva hráče konečně zajistil kýženou hloubku.
77%

SHRNUTÍ

***Demon Stone* je rozhodně krokem vpřed, avšak i přes jeho orientaci na pouťové efekty a vizuální prezentaci se brzy projeví nenáročná herní pravidla a dostaví se repetitivnost. Velkým zklamáním rovněž je, že autoři nezapracovali hru pro dva hráče.**

79 PROCENT



TOCA RACE DRIVER 2

INFORMACE

VYDAVATEL: Codemaster | **VÝROBCE:** In-house
VYDÁNÍ: Říjen 2004 | **INTERNET:** www.codemasters.co.uk/tocaracedriver2

1-8 hráčů | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Online hra až pro 8 osm hráčů.

_15 různých modelů závodních aut, včetně kabrioletů, klasických aut a formule Ford.

_Více než 52 okruhů, mezi nimiž nechybí Donington Park ani Leguna Seca.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
8. ŘÍJNA

AUTOR
NICK POWELL «

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

AUTO, BYLO BY VYPŮJČENÉ Z OPRAVNY, KDE MAJÍ TO VAŠE
A bylo by samozřejmě mnohem lepší než to vaše. Zvykli byste si na úžasně citlivé řízení i úchvatnou rychlost a pak byste si po dokončení museli znovu sednout do svého krámu. Což člověka docela naštve.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

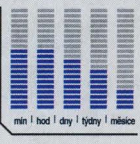
Nástup soupeřů zahušťuje situaci.

Jedou vepředu, zatímco my se plahočíme na chvostu.

Později pokus o automobilový masakr...

... jsou tam pořád. Jak vidíte, jsou zatracení dobří.

HERNÍ ČAS



Mapa na obrazovce je velmi šikovný doplněk. Bohužel řídit formule Ford je příjemné asi jako osina v zadku.

To s Land Rovery je to o něčem jiném. Jejich údajně „realistické fyzikální vlastnosti" ale bereme s velkou rezervou.

TOCA RACE DRIVER 2

ZASE DALŠÍ AUTA.

Představte si malé děcko. Jen teď, pro účely této recenze. Až ji dočtete, můžete na něj zase zapomenout. *TOCA 2*, to jsou motoristické závody s několika vozy najednou a tento přístup připomíná velké namixované balení dětských cereálií Kelloggs. Hladové dítě po krabici sáhne, otevře ji a najde v něm balíček kokosových pšeničných vloček, balíček lupínků s medem a ořechy, balíček rýžových křupavých zrnek, balíček kukuřičných lupínků a čtyři balíčky otrubových lupínků. Na prvních čtyřech si pochutná, ale otrubové lupínky asi okamžitě vyzvrací. Poučení z tohoto příběhu nezní „nejezte obilniny", nýbrž „*TOCA* je všehochuť".

Jedinečný vyprávěcí přístup hry *TOCA* je stále přítomen: vy se snažíte stát nejlepším závodním jezdcem na světě. Čím jste lepší, tím víc vyděláváte, tím více máte sponzorů, a tím lepší získáváte soupeře. A tím více aut musíte také ovládat.

Pro všechny, kteří si stále představují podvyživené dítě: naučíte se jezdit v Seatech Leon - to jsou ty kukuřičné lupínky z naší metafory - chutné, spolehlivé, i když poněkud všední; v Land Roverech - to jsou ty kokosové - zpočátku nesmírně chutné, po chvíli však omrzí; ve formulích Ford - s medem a oříšky - zprvu skvělé, rychle ale zplihnou; a ve sporťácích Global GT Lights - ty rýžové - vzrušující, dokud si neuvědomíte, že jsou vlastně docela bez chuti. A co se týče super náklaďáků, rallye vozů a motokár, to jsou ty otrubové lupínky - naprosto nezajímavé. Nákladní vozy jezdí příšerně pomalu a jejich řízení je naprostá nuda. Motokáry zase zlobí tím, že mají sklon pořád dělat hodiny. Rallye stáj jako by byla celá ukradená z dřívějších dílů *Colin McRae Rally*, a to včetně itineráře Nicky Grista, ale při tom přenosu se nějak porouchala - auta se teď řídí stejně dobře jako sekačka na tryskový pohon. Připadalo nám, že v jednom kuse jančí, a to dokonce ještě potrhleji než motokáry.

Získali jsme neodbytný pocit, že hru *TOCA* slepili tvůrci z Codemasters ze zbytků závodních her, které se jim válely po kanceláři. Land Rovery, s nimiž je asi největší zábava, rozeznívají zběsile rychlou a agresivní závodní strunu, ovšem při kolizích a skocích jakoby jim nepochopitelně scházela hmotnost. Totálně se tím liší od realistické váhy a tuhosti nákladních vozů. Nepřekvapí tedy, že *TOCA* uspokojuje jen tehdy, když nabídne své nejsilnější kalibry - když se závodí napínavě a opravdu naplno. Je škoda, že se tu musíme prokousávat tolika otrubami. No a teď můžete to dítě zase klidně pustit z hlavy. ■

NEPŘEKVAPÍ, ŽE TOCA USPOKOJÍ JEN TEHDY, KDYŽ NABÍDNE SVÉ NEJSILNĚJŠÍ KALIBRY.

Tohle je první soupeř. Je to dobrý jezdec, na náš vkus ale trochu moc flirtuje.

Kdyby nebylo špatného řízení, byly by závody motokár jenom ježdění po oválu.

Majitel týmu Scottie v kostkované košili - kovbojské oblečení pro šéfa týmu kovbojíčků.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Trochu fádní, ale ne ošklivá. Potěší svou vysokou rychlostí v 60 snímcích.

ZVUK
Poměrně nevýrazný, i když „tryskáčový" zvuk motokár zní působivě.

HRATELNOST
Některé vozy se řídí dobře a jsou velice vděčné. Jiné ne.

ŽIVOTNOST
Klasika - je tu kariéra a je tu online podpora. V Land Roverech dost dobrá!

NEBO ZKUSTE...

BURNOUT 3
Nepředstavitelně dobré skóre pro nepředstavitelně dobrou automobilovou hru.
PLAY 4 **93%**

COLIN MCRAE RALLY 2005
Přes povrchní podobnosti je tato hra o něco lepší než *TOCA 2*.
84%

SHRNUTÍ

Celkově vzato příjemná závodní směs. Kazí ji pouze určité části, v nichž se pobavíte asi jako na pohřbu. Do nebe vychvalované fyzikální parametry také zvláštním způsobem na několika vozech chybí, ale pořád se dá ze hry nějaká ta zábava vytěžit.

73 PROCENT

STAR WARS BATTLEFRONT

INFORMACE

VYDAVATEL: Activision | **VÝROBCE:** Pandemic
VYDÁNÍ: V prodeji | **INTERNET:** www.lucasarts.com

1-32 hráčů | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Podpora 16 hráčů přes internet nebo 32 přes LAN.

_Nabízí kooperativní splitscreen pro 2 hráče.

_Poprvé shlédneme planety z Epizody III.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Ač by to nikdo neřekl, Pandemic Studios stojí za dávným Star Wars trapasem s názvem *Clone Wars*. Budiž jim však jednou pro vždy odpuštěno. Dnes vše nasvědčuje tomu, že jsou ve vrcholné kondici, a nám proto nezbývá, než s nadějí vyhlížet připravované *Destroy All Humans* a *Mercenaries*.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
DIMITRIS SIANOS

KDYBY TAHLE HRA BYLA

NÁVŠTĚVA KINA, NEPRODÁVALI BY TAM POPCORN. Jít do kina a nemoci přitom spořádat pytel čerstvě napražené kukuřice? Duševno se nažere, ale tělo kručí hlady. Výsledkem je pouze polovičaté kulturní uspokojení, i kdyby šlo o sebelepší biják.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Ano, maličký, zakus chuť imperiálního blasteru.

Trest za vzývání protokolárního droida je smrt.

Chytlavá hudba Cantina Bandu se line celým lokálem.

Lordu Vaderovi se není radno stavět do cesty.

HERNÍ ČAS

STAR WARS BATTLEFRONT

PORAZÍŠ-LI MĚ, RESPAWNUJI SE MOCNĚJŠÍ, NEŽ SI VŮBEC DOKÁŽEŠ PŘEDSTAVIT.

Škoda, že se toho nedožil Ronald Reagan. Jistě by byl hrdý, kam až to jeho vojenský plán hvězdných válek dotáhl. Na planetě dnes není civilizovaného člověka, který by tato dvě slůvka nikdy nezaslechl. Jen by se asi trošičku divil, proč se jeho nejvěrnější příznivci oblékají do oněch podivných kostýmů a chrchlají na sebe kvákavým „mísa-jůsa" jazykem.

Zatímco se celý svět třese na třetí epizodu *Revenge of the Sith*, Lucas Arts se ve spolupráci s Pandemic Studios rozhodli období sucha zaplnit novou vlnou her, jež chystaný film patřičně uvodí. Jednou z prvních vlašťovek je *Star Wars: Battlefront*. Dosud praktikovaný výrobní model Lucas Arts je dětsky jednoduchý. Vezměte cizí hru xxx (tentokrát válečně taktickou střílečku), ošaťte ji Star Wars kabátkem a hle, máme tu nový fandovsky vděčný titul. Prosté a proto taky účinné. Abychom však nebyli přísní, výsledek nezřídkakdy předčí veškerá očekávání a o to přeci jde, ne?

Stručně by se dalo říct, že *Battlefront* je o válce. Obsahuje dvě časové epochy, a to jednak konflikt nové trilogie (Republikánská armáda klonů versus Separatističtí droidé), druhak klasické éry (Galaktické impérium versus Rebelská aliance). Strany bohužel nelze volně křížit, takže na anachronický střet Impérium vs. Separatisté nedojde. Někoho možná zarazí, že vesmírná Síla při bitvách nehraje nijak významnou roli. Na bitevním poli se sice může tu a tam vyskytnout Jedi/Sith jakožto NPC, samotný hráč se však chopí role prostého pěšáka. Ostatně být neustále hrdina zachraňující svět, je už kapku nuda,

WATTŮV KOUTEK OJETIN

Cokoliv v *Battlefront* potkáte, dá se pilotovat, řídit a v případě Tantaunů a Kaadů dokonce i osedlat. Tanky, gunship, walkeři a snowspeeder mají navíc externí pozice pro střelce, čili není problém naložit parťáka a provádět obzvláště soustředěné útoky. K leteckému stíhání lze užít X-wing, Y-wing, TIE fighter, TIE bomber, droidský a Jedi starfighter. Vzlet i přistání je otázkou jediného stisku tlačítka. Ovládání pro pěší, jízdní a letecký režim je natolik intuitivní, jak je to jen možné. Navolit si lze i umístění kamery, je-li vně či uvnitř. Nebude trvat dlouho a střemhlavé nálety, pochod tankem nebo omotávání AT-AT vystřelovacím lanem se vám stanou rutinou. Snad jediné, do čeho nelze nastoupit, je imperiální Star Destroyer, který čas od času křižuje oblohu.

X-wing je klasika. Bez něj by to nebyly Star Wars.

Já je zabil. Všechny jsem je zabil. Jsou mrtví. Úplně všichni jsou mrtví. A nejen muže... ale i ženy. A taky děti. Jsou jako zvířata. A já je pozabíjel jak zvířata! NENÁVIDÍM JE!

Zlikvidujte je... Do jednoho.

Nebyla jsem zvolena proto, aby mí poddaní trpěli a umírali!

POTĚŠILO NÁS
- Takřka dokonalý grafický engine s překrásnou krajinou.
- Lze zabíjet Gungany.
- Lze zabíjet Ewoky.

ZKLAMALO NÁS
- Neobsahuje žádnou hru pro jednoho hráče.
- Variabilita MP misí by se mohla učit třeba u *RTCW*.
- Hra po internetu není kompatibilní s jinými platformami.

Tohle vypadá skoro jako nějaká dětská plošinovka, že? Mapa, barvičky, ukazatele. Ale nedejte na první pohled...

Ráno raníčko, krása, snídanička, póhodička. Pak bům! Já vystrašit, chytit Dždeáje, a bác! Já tády... Hm, já móc vystrašená, hm.

ne? Budete překvapeni, kterak je život obyčejného soldáta pestrý. Má na výběr z pěti různých povolání, nemluvě o nepřeberné řadě ovladatelných vehiklů ať už pojízdných, lezoucích a nebo leteckých, které má pěchota po celou válku k dispozici.

Nyní máte hrubou představu, co lze v *Battlefront* dělat, ale stále ještě nevíte, proč to dělat. Zde je ta potíž, ono žádné „proč" není. Čekáte-li po vzoru *Star Wars* filmů nebo knih epický příběh plný zvratů a hlubokých postav, v *Battlefront* nic takového nenajdete. Jak jsme již předeslali, *Battlefront* je hra o válce a vše ostatní jde stranou. Jedinou motivací do bitvy je vám strohý brífink, který lze pokaždé shrnout do věty „dobij červené tečky".

BUDETE PŘÍJEMNĚ PŘEKVAPENI, KTERAK JE ŽIVOT OBYČEJNÉHO PĚŠÁKA PESTRÝ.

Zdá se vám, že tu něco smrdí jako čerstvě vyhřezlý Tauntaun? Máte pravdu. Tahle hra je totiž multiplayerová. V úvodním menu sice svítí i volba singleplayer, jenže to je podraz, neboť se pod ním opět skrývá pouze boty podpořený multiplayer. Nyní se nabízí základní dilema - jak hodnotit nativně síťovou hru v prostředí, kde žádná internetová konektivita pro Playstation oficiálně neexistuje? Je to nesmírná škoda. Bitvy v 16 lidech jsou dechberoucí. Je na každém družstvu, jakou zvolí strategii, avšak nejvíce úspěchů pochopitelně sklízí týmová souhra. Není nad pocit z řízení obřího AT-AT walkeru s vědomím, že vaši spolubojovníci právě ze střeleckých věží kosí titěrnou pěchotu po okolí.

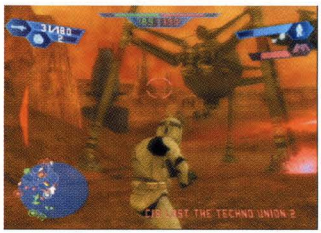
Oblíbená byla rovněž instantní akce na Naboo, jejíž zadání jsme si skromně pozměnili na: Postřílej všechny Gungany, co řeknou „mísa".

Dostupných planet je celkem 10 a každá je vizuálně zcela jedinečná. Pokaždé, když už si myslíme, že PS2 dosáhla svého hardwarového vrcholu, zaskočí nás další dosud nemyslitelný pokrok. Grafika je jedním slovem nádherná. Na Hothu se tetelí sněhové vločky, v trávě na Naboo řetízkuje ranní rosa, pobřeží Kashyyyku omývají pěnivé přílivové vlnky. Kdyby idylku nenarušovaly dotírající vojenské jednotky, mohl by *Battlefront* sloužit jako rekreační simulátor.

Nevylučujeme, že vás sólo hra na nějakou dobu chytne. Obzvláště režim dobývání planet nazvaný Galactic Conquest má něco do sebe. Přesto se po prvotním nadšení, že všechnu tu krásnou techniku známou z pláten kin smíte vlastnoručně řídit, dostaví pocit vystřízlivění a vy si uvědomíte, že v základu o nic světoborného nejde. Časem se vybíjení hloupoučkých robotů zkrátka zvrhne v nudu. Hra pro jednoho hráče se tak jeví jen polovičatým nedodělkem, žel za plnou cenu. Mít příběh, mít protagonistu, mít hru jednoho hráče, byla by to bomba první kategorie. Přesto není pochyb o tom, že davy fandů hromadně naběhnou do obchodů a *Battlefront* do poslední krabice skoupí. George Lucas si bude spokojeně mnout ruce, jak díky hvězdným válkám posílil svou „Říši zla". Ještěže se toho nedožil Ronald Reagan. ■

Pomalu umírám od okamžiku, kdy ses vrátil do mého života.

Lorde Vadere, toto zařízení je určené na mražení karbonitu.



Vypadáš úžasně. Vskutku sem k nám mezi oblaka patříš.

VERDIKT

VERDIKT

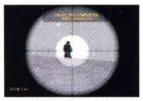
GRAFIKA
Prostředí, postavy i stroje vypadají, jako by zrovna vypadly z kina.

ZVUK
Hudba Johna Williamse neumí být jiná než dokonalá.

HRATELNOST
Ve více lidech ráj, v jednom peklo.

ŽIVOTNOST
Totéž, co u hratelnosti. V MP vydrží měsíce, v SP pár hodin.

NEBO ZKUSTE...



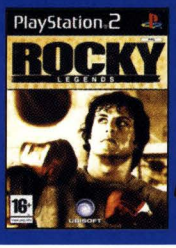
SOCOM II
Jenom ten hraje víc lidí, než cokoliv na Xbox Live. Fakt.
PLAY 2 89%

THE CLONE WARS
Páchne jako kobliha čerstvě rozšlápnutá Jarjarem. Nechutné.
55%

SHRNUTÍ

Star Wars jsou filmová pohádka, jež mezi některými vzbudí úsměv, mezi jinými úškleb. Ať už pocházíte z toho či onoho tábora, konečně máte možnost nakopat těm druhým řiť. Nejste-li však sesíťováni, lze *Battlefront* doporučit pouze při diagnóze zaníceného fandovství.

75 PROCENT



ROCKY LEGENDS

INFORMACE

VYDAVATEL: Ubisoft | **VÝROBCE:** Venom
VYDÁNÍ: V prodeji | **INTERNET:** www.ubisoft.co.uk

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_V režimu Career účinkuje Rocky Balboa, Apollo Creed, Ivan Drago (neplést s Tonym) a Clubber Lang.

_Hlasy všech postav se bohužel dost navzájem podobají.

_Tréninkový režim včetně skákání přes švihadlo. A můžete se tu dokonce utkat ve dvou hráčích proti sobě.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
NICK POWELL

KDYBY TAHLE HRA BYLA

BOXERSKÝ COMEBACK, BYL BY TO NÁVRAT FRANKA BRUNA DO RINGU. Někteří by to považovali za nejlepší nápad, jiní by si mysleli opak. Tak či onak to není zrovna recept na boxerský úspěch.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Tohle je Ivan Drago. Je to parchant, komunista a drsný chlap.

Ivan boxuje pouze pro sebe. Ale vás chce zlomit.

Můžete si stokrát říkat, „není to stroj, je to člověk, je to člověk".

Zároveň si ale musíte uvědomit, že do čeho praští, to rozmlátí.

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce

Dětská zábava holčiček a tréninkový prostředek pro drsné chlapy.

„Jak tipuješ zápas, Clubbere?" „Jak tipuju zápas? Bude to bolet."

„Ne. Není pravda, že nenávidím Balbou. Já toho chudáka lituju."

ROCKY LEGENDS

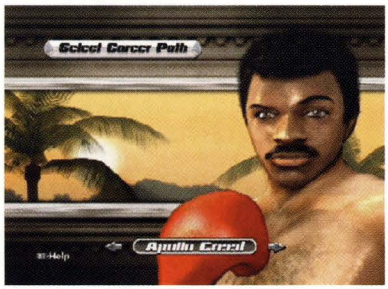
LICENCE NA SKORO 30 LET STARÝ FILM JE ZPÁTKY!

Nadšení násobené vášní a dojetím. Právě tuto rovnici měl na mysli Ubisoft, když znovu sáhl po stařičké filmové licenci, která před zhruba dvěma lety slavila skvělý comeback na PS2. Vydavatel zkrátka spoléhá na to, že boxerský žánr společně se starým kultovním Rockym zaujme starší publikum a hra tedy nemůže propadnout. A skutečně, kdyby *Rocky Legends* recenzoval jistý redaktor PLAY trpící fixací na Sylvestera Stallona, zřejmě by hra díky „citovému náboji licence" získala o 10 procent více. Ale my jsme objektivní. My musíme uznat, že první díl byl skvělý, ale jeho hvězda velmi rychle zapadla. A když si tenhle původ dáte dohromady s žánrovou omezeností (ani box sám o sobě není zrovna na vrcholu popularity), počty najednou přestanou vycházet.

Dějově se *Rocky Legends* odehrává v době před filmovou sérií a sleduje od počátků dráhu čtyř nejpopulárnějších rohovníků - Apollo Creeda, Rockyho, Ivana Draga a Clubbera Langa. Rocky se pere na ulici, Ivan cvičí v ruské armádě a Clubber boxuje v kriminále. Že by tedy přehlídka působivých a charismatických boxerů? Možná na obrazovce s výběrem postav, ale jinak těžko. Soupeřící boxeři tvoří bídnou partičku karikatur s příliš mohutnými vlasy nebo velkými pupky.

Abyste zcela neznámého boxera dovedli k titulu mistra světa v těžké váze, musí váš svěřenec tvrdě trénovat. Mezi zápasy můžete postavu zocelovat pomocí různých cvičení, mezi něž patří skákání přes švihadlo, shyby a trénink na pytli. Postavy se ovládají jako v *Track and Field* nebo ve stylu Bemani, jejich zvládnutí je skutečně nezbytné, a navíc z toho máte dobrý pocit. Když budete například zdatně skákat přes švihadlo, získáte až deset prémiových bodů za rychlost. Pokud se spolehnete na automatický trénink, obdržíte pouze pět prémiových bodů, což zkrátka nestačí. Čím méně prémiových bodů, tím víc bude vaše postava s postupem v kariéře dostávat v ringu na frak.

Právě když všechno začíná vypadat slibně, míří to rychle do kopru. Samotné boxování jde ztuha a pohyby jsou omezené. Animace úderů není přesvědčivá ani tak, jako v původní hře *Rocky* a některé animace z neznámého důvodu plynule nenavazují. Tlouct do soupeře, zatímco v pozadí burácí povědomá hymna, se může zdát strhující, ale pokud jde o celkový výsledek, *Rocky Legends* ve srovnání s *Fight Night* neobstojí. ■



Svět ho sice zná jako Apollo Creeda, ale v redakci PLAY se mu neřekne jinak než Action Jackson. Jo, tak to je.

Proč vypadají jako dva boxeři naaranžovaní vedle sebe tak, aby se zdálo, jako že se rvou? No proč?

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Prostředí a okolí je celkem průměrné, ale hlavní postavy jsou docela solidní.

ZVUK
Díky opravdu působivému využití soundtracku z filmů *Rocky* mají bokerská klání atmosféru.

HRATELNOST
Tréninkové režimy prohlubují jinak nevýrazné boxování.

ŽIVOTNOST
Budujete čtyři různé kariéry. To není málo a chvíli to vydrží.

NEBO ZKUSTE...

ROCKY
Solidně zpracovaný box se skvělým příběhem. Výtečná záležitost.
85%

FIGHT NIGHT 2004
Boxerský simulátor od EA, který drtí kosti a lebky většině ostatních bokerských her.
PLAY 2 81%

SHRNUTÍ

Zatímco původní *Rocky* hýřil nádhernými animacemi, skvělými efekty a bohatým příběhem vycházejícím z filmové předlohy, *Rocky Legends* se „hodil do klidu" a všechno staví na zajímavé, ale přeci jen omezené kariéře. A to je málo.

70 PROCENT

DEF JAM FIGHT FOR NY

INFORMACE

VYDAVATEL: EA | **VÝROBCE:** EA
VYDÁNÍ: V prodeji | **INTERNET:** www.eagames.co.uk/defjam

1-4 hráčů | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

Třikrát větší než *Vendetta* - 90 zápasů ve více než 20 lokacích.

40 hip-hopových celebrit a umělců nejen ze skupiny Def Jam.

Pět brutálních bojových stylů. Zkombinujte prvky až tří z nich najednou.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
JAN MODRÁK «

KDYBY TAHLE HRA BYLA

HUDEBNÍM CD, BYL BY TO HIP-HOPOVÝ „BEST OF" Tak tohle není zrovna dvakrát vynalézavý nápad. Ale co máme dělat? 40 hip-hopových celebrit včetně proslulých Busta Rhymes, Ice T, Method Man nebo Snoop Dogg. Kompletní soundtrack obsahuje 28 skladeb, které EA pomohli vybrat samotní Def Jam.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Celebrity. Jste-li fanoušci hip-hopu, budete v sedmém nebi. Hele, to je přece Sean Paul!

Oblečení. Jste-li fanoušci hip-hopu, budete v sedmém nebi. Hele, to je přece SUS!

Bitky. Jste-li fanoušci rvaček, budete v sedmém nebi. Hele, dyť von mu šlape na hlavu!

HERNÍ ČAS

DEF JAM FIGHT FOR NY

NAVLEČTE SI ZLATÝ ŘETĚZ A XXXL TRIČKO. TOHLE BUDE BOLET.

Tady v Čechách nejsme zrovna nejvěrnějšími fanoušky wrestlingu a vzhledem k tomu, jak často se tenhle „sport" dostane do televize (tj. nikdy), se vlastně není čemu divit. Na druhou stranu je nám to docela líto, kdykoliv se dostaneme na protější stranu zeměkoule, v televizi nesledujeme nic jiného. A koneckonců, ani ty hry prý nejsou špatné. Proč prý? Protože série *Smackdown* u nás v obchodech neměla vzhledem k mizivé aktivitě THQ nikdy na růžích ustláno.

Ale tomu je konec. Electronic Arts se rozhodli zabalit wrestlingový námět do hip-hopového obalu a po relativním úspěchu s *Vendettou* se rozhodli všechno mnohonásobně zintenzivnit a připravit robustní pokračování. Autoři se nespokojili s polovičatou „soupiskou" - kdo v hip-hopu něco znamená, ten tu s největší pravděpodobností je. Tedy přesněji řečeno zpívá (hezky sprostě, jak se na hip-hop sluší a patří) a také bojuje (hezky drsně, jak se na pouliční bitky sluší a patří). Proto také ten štempl „18 let". Věřte nám, *Def Jam Fight for NY* si ho zasloužil.

Pět stylů, které tu můžete zkombinovat, možná na první pohled nabízí solidní variabilitu podobnou klasickým bojovým hrám, ale ve skutečnosti jsou si docela hodně podobné a v jádru je *Fight for NY* wrestlingovou hrou postavenou na vzájemném držení a vymýšlení efektních způsobů, jak soupeře zranit. Můžete k tomu využít okolí každé z mnoha arén - co třeba vlak pravidelně projíždějící podzemní stanicí metra v Harlemu, kde se jedna bitka odehrává? Hoďte protivníka na koleje a kochejte se výsledkem. Je třeba něco dodávat?

HOĎTE PROTIVNÍKA NA KOLEJE A KOCHEJTE SE VÝSLEDKEM. JE TŘEBA NĚCO DODÁVAT?

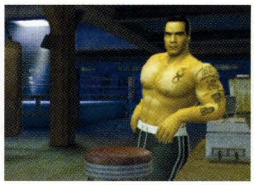
Pokud jde o režimy, vsadíme se, že takovému multiplayeru určitě neodoláte (a uděláte dobře), ale narozdíl od celé řady podobných her tu ve skutečnosti ani singleplayer není nuda. Jeho pravidla jsou rafinovaná a chytře vymyšlená - vyděláváte peníze, budujete si image a upravujete svůj bojový styl (nejen že se učíte nové styly, ale zlepšujete si své bojové atributy a kupujete „Blazin" chvaty). No a pak je tu samozřejmě skvělý příběh, který působí díky skutečným postavám uvěřitelně a je hodně poutavý. Samozřejmě to ovšem vyžaduje alespoň základní zájem o hip-hopovou kulturu, protože pokud vám tenhle styl VŮBEC nevoní, nebude vám pravděpodobně vonět ani *Def Jam Fight for NY*, protože pokud v téhle hře vypnete zvuk, přicházíte minimálně o polovinu prožitku.

Def Jam je záležitost především pro příležitostné hráče, kteří hry neberou zas tak vážně a nepotřebují komplexní zážitek. Chcete-li se pobavit u vynalézavých soubojů a nevadí vám nepříliš propracované bojové styly a vyvážení jejich předností a nevýhod, pak je *Def Jam* určen právě vám. Vy ostatní klidně zůstaňte u *Tekkena*. ■

Ani na první a letmý pohled to prostě nevypadá jako Tekken nebo Dead or Alive.

O brutalitě soubojů asi nemusíme dál diskutovat, kop do hlavy to jasně demonstruje.

Nebaví-li vás to ve dvou, můžete to zkusit ve čtyřech.



Že by nálepka „od 18 let" byla kvůli polonahým tělům svalnatých chlapíků?

Další z řady nepěkných chvatů, které skončí na JIPce.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Detailní, ale bohužel nikoliv precizně rychlá. A to u bojovky nepromíjíme.

ZVUK
Fantastický soundtrack, skvělé namluvení. Zkrátka hip-hopové orgie!

HRATELNOST
Rozverné bojování a spousta skvělých pohybů.

ŽIVOTNOST
Story režim je solidní, ale nevydrží věčně. Takže jen multiplayer.

NEBO ZKUSTE...

WWE SMACKDOWN! HCTP
Wrestlingoví mágové z THQ ukázali, co umí. Nejlepší wrestlingová hra vůbec.
90%

TEKKEN 4
Tradiční konzervativní mlátička. Pokud chcete odlišné bojové styly, máte je mít.
91%

SHRNUTÍ

Zajímavá alternativa k bojovým hrám, která vychází z konceptu wrestlingových titulů. *Def Jam* je postaven na hip-hopové kultuře a pro fanoušky tohoto hudebního stylu je nezbytností. Pokud máte navíc bojovky, není co řešit, obzvláště díky bohatému Story režimu.

74 PROCENT

SILENT HILL 4: THE ROOM

INFORMACE

VYDAVATEL: Konami | **VÝROBCE:** Konami Japan
VYDÁNÍ: V prodeji | **INTERNET:** www.konami.com

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

- 11 levelů klasické survival hororové akce.
- Několik různých zakončení.
- Inspirováno knihou Coin Locker Babies.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

The Room je již čtvrtým dílem obrovsky úspěšné série *Silent Hill* a velmi připomíná ty první tři. Série vrcholila fanoušky nejoblíbenější *Silent Hill 2: Restless Dreams*, ale od té doby zatím nedosáhla na stejnou úroveň kvality.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
LUKÁŠ KOLÍNSKÝ

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

FILMOVOU KOLEKCÍ NA DVD, BYLI BY TO KROTITELÉ DUCHŮ
Protože první film je úžasný, ale ten druhý už je o dost horší. Má ale skvělé příšery a dá se přežít.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

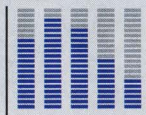
Šest levelů za námi a je to opravdu velmi zajímavé...

Jsme zvědavi, kde budeme zavření příště, co takhle hladomorna?

Tyhle schody musí vést do dalšího, bezpochyby děsivějšího levelu.

A znovu je tu první level! Bože můj! Začíná to být nudné...

HERNÍ ČAS



Nikdy si neber bonbóny od zkrvavené kamenné ženy sedící na záchodku.

Nenávidím, když se tohle stane. Kdo se má v tomhle vyspat?

„Než tím projdeme, musím ti říct, že by to mohlo bejt dost drsný... Mám ráda, když se do toho příšery... zamotají... myslíš si, že jsem divná, co?" „Baby, nikdy jsem nebyl tak vzrušený. Pojďme!" Poznámka: To není skutečný dialog ze hry.

SILENT HILL 4: THE ROOM

JE DOBRÉ JEDNOU ZA ČAS VYPADNOUT Z TOHOTO NUDNÉHO SVĚTA.

Je to divné, ale každý se občas rád bojí. To je důvod, proč žánr survival hororů dále roste a dosahuje takové úrovně popularity, o které si mohou některé jiné žánry nechat jen zdát. Je bezesporu obrovským uměním udržet vaší ustrašenou pozornost během hry tak, aniž byste mohli předpovídat svoje další leknutí. A je to bezpochyby i stále obtížnější. Když uvidíte šestaosmdesátého nechutně hnusného pavouka, určitě se neleknete a nevykřiknete „Ach ne! Obrovský pavouk!" stejným způsobem, jako když jste ho viděli poprvé. To naštěstí naši japonští přátelé z Konami v sérii Silent Hill pochopili. Pravda, i když jsou dnes monstra mnohem větší a děsivější, ačkoliv nás to stále skvěle baví, tak nějak už jsme si na ně zvykli. To jsme poznali ve chvíli, když přítelkyně jednoho z nás řvala hrůzou v příšerně děsivém snu poté, co nás sledovala při hře. Pouhou hodinu.

Čtvrtý díl série se pevně drží atmosféry z prvních tří her a tradičně vás umisťuje do pekelného místa bez toho, abyste tušili, proč tu jste a jak se to stalo. Ovšem ačkoliv je tenhle základ stejný jako dříve, tentokrát se v Konami rozhodli neumístit vás do mlhou pokrytých ulic Silent Hillu, ale pevně vás zamknout v útulném třípokojovém apartmánu. Jasně, asi vám do-

ČTVRTÝ DÍL SÉRIE SE PEVNĚ DRŽÍ ATMOSFÉRY Z PRVNÍCH TŘÍ HER A TRADIČNĚ VÁS UMISŤUJE DO PEKELNÉHO MÍSTA.

Ta holka se dívá nějak divně. Dobře, že jí ty příšery trochu daly dohromady.

Jako každý bych skutečně šel těmito dveřmi. Podívejte, určitě vedou přímo ke smrti.

Je jako císař, ale s dlouhými vlasy. To je zábavné. Co je tak zábavné? Nevíme.

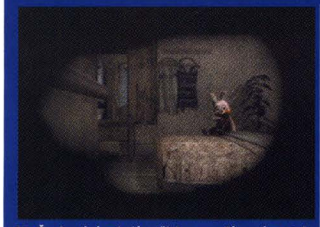
POTĚŠILO NÁS
- Nejškaredější příšera, co kdy vybafla z vašeho PS2.
- Mnoho chytrých překvapení během hry.
- Nechat se hloupě postrašit.

ZKLAMALO NÁS
- Opakující se. Opakující se. Jako ten vtip.
- Občas obtěžující inventář.
- Druhá část je v porovnání s první opravdu slabá.

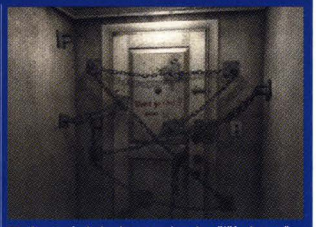
POKOJ S VÝHLEDEM

VIRTUÁLNÍ DOMÁCÍ ZAŘÍZENÍ

Nápadným rozdílem mezi *The Room* a předešlými tituly *Silent Hill* je pohled z perspektivy první osoby, který je funkční během procházení se po bytě. Zevnitř svého ne zrovna komfortního bydliště můžete škvírou špehovat své sousedy, ušetřit nějaký čas, měnit předměty v inventáři a nebo jednoduše upřeně a nekonečně zírat na vnější svět z okna obýváku. Také budete potřebovat nějaké předměty ze svého bytu, abyste mohli vyřešit hádanky v podsvětí, takže je to vskutku užitečné místo. Rozhodně stojí za to se také pořádně porozhlédnout po svém pekelném domově, jelikož i tam na vás čeká pár zajímavých překvapení k objevení.



Špehování pokojů vašich sousedů není zas tak zajímavé - ale kdo ví, co koho vzrušuje.



Apartmán byl vybaven nejmodernějším bezpečnostním zařízením. Nikdo dovnitř, nikdo ven.

šlo, že to není zrovna obyčejný byt. Zdá se, že vás tu uvnitř uvěznili znetvoření obchodníci se smrtí a vaší jedinou šancí, jak se dostat ven, je prozkoumat ještě méně přitažlivé a příšerami zaplněné podsvětí, kam vede portál v koupelně. Takový klasický hororový příběh...

Změna prostředí pochopitelně není jediným rozdílem. V záblesku geniality dala Konami vale klasickým bezedným kapsám na nošení inventáře, takže nyní máte omezený inventář. Nemusíte se ale bát, že byste o nějaké předměty přišli - uvnitř bytu máte naštěstí speciální bednu podobnou těm ve hrách Resident Evil. Ta ostatně stejně jako v sérii Resi také funguje a můžete si v ní uschovat všechny předměty, které podle vašeho soudu nebudete v dané úrovni potřebovat. Občas se nicméně nevyhnutelně zmýlíte a v půlce úrovně se budete muset vracet. Připouštíme, že vás to bude někdy dost štvát a protože vám každá munice, zbraň a dílek zdraví zabere jedno cenné místo v inventáři, je velmi snadné jej kompletně naplnit a dostat se do problémů, když chcete sebrat určitý životně důležitý předmět, který potřebujete pro vyřešení následující hádanky.

Pokud jde o grafiku a zvuk, těžko najít na hře chybu. Hudba je použita poměrně vzácně, ale krásné a propracované vizuální efekty objevivší se při přeskakování mezi realitami jsou neuvěřitelné. Hodně pomáhají dosáhnout děsivou atmosféru a totéž platí o „běžné" grafice - malby démonů, kteří ožívají, když kolem nich projdete, lidé, které jste považovali za přátele, jsou brutálně zavražděni a každý, kdo zvládne pohled na dvouhlavá dvojčata bez zděšení a paniky, má náš respekt.

VĚTŠINA FANOUŠKŮ SURVIVAL HORORŮ BUDE ZE ČTVRTÉHO SILENT HILLU NADŠENA, NEBO ALESPOŇ POTĚŠENA.

Bohužel, jak se tak často stává u na první pohled velmi nadějných titulů, je tady jeden velký problém. Ačkoliv si v prvních šesti úrovních hru neuvěřitelně užíváte, z nějakého nepochopitelného důvodu je druhá část hry umístěna opět do stejného prostředí, pouze s odlišnými hádankami a cestami k řešení. Možná někde konečně zjistíte, co se nachází za dveřmi, které byly dříve nedostupné, a možná se vám do cesty vrhají nové příšery, ale tohle je skutečně laciný způsob, jak prodloužit hratelnost. Možná i předchozí díly používaly podobné „návratové" metody, jak prodloužit hru, ale nikdy to nebylo tak okaté jako tady a nikdy to také tak negativně neovlivňovalo hratelnost.

Přesto přese všechno většina fanoušků survival hororů bude ze čtvrtého *Silent Hillu* nadšena, nebo alespoň potěšena. Konami tentokrát zabodovalo skvělou prezentací, solidním příběhem a také několika zajímavými nápady. Jen škoda, že trochu více nezapracovali na druhé části hry. ■

Sorry, ale tohle fakt uklízet nebudu. To si po sobě, miláčku, uklid' sama.

OK, takže je zakrvavená, polonahá, kolem ní hoří a stejně potřebuje kabelku?

Proč se vězni drží tyčí ve svých celách? Pokud znáte odpověď, zavolejte nám na 07950223190.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Nádherná od začátku do konce a s nápaditými příšerami.

ZVUK
Atmosférická hudba smíšená se zvuky příšer. Prima.

HRATELNOST
Druhá část je poněkud slabší, ale stále je to solidní člen klanu survival hororů.

ŽIVOTNOST
Alternativní zakončení možná někoho pobídnou k opakování hry, ale víc nic.

NEBO ZKUSTE...

FORBIDDEN SIREN
Hodně působivý survival horor, i když občas poněkud znervózňující.
PLAY 1 **89%**

PROJECT ZERO
Děsivé pokračování prvního dílu, který byl prý vytvořen „podle skutečné události".
PLAY 2 **83%**

SHRNUTÍ

***The Room* je skvělý titul. Tedy skoro. Napoprvé se zdá, že je to skutečný skvost, ale pak přicházejí problémy a nutnost znovu procházet stejnou trasu a řešit nové hádanky v oblastech, kde jste mysleli, že už máte splněno.**

71 PROCENT

HEADHUNTER: REDEMPTION

INFORMACE

VYDAVATEL: Sega | **VÝROBCE:** Amuze
VYDÁNÍ: V prodeji | **INTERNET:** www.amuze.com

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Jestli byl *Devil May Cry* první opravdový interaktivní hongkongský akční film, *Headhunter* je první americký.

_Jack Wade zestárl o dvacet let.

_Leeza X je k nakousnutí.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Švédské studio Amuze má za sebou kupodivu jeden jediný titul - konkrétně tedy prvního *Headhuntera* z roku 2001. Nebyl vůbec špatný a měl motorku, přesto je pokračování úplně jiné kafe.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI

AUTOR
VIKTOR BOCAN

KDYBY TAHLE HRA BYLA

SPORTOVNÍ DISCIPLÍNA, BYL BY TO SKOK NA LYŽÍCH

Dobrou polovinu zabere rozjezd - ale pak to stojí za to.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Každý, kdo to s plížením myslí vážně, umí splynout se zdí

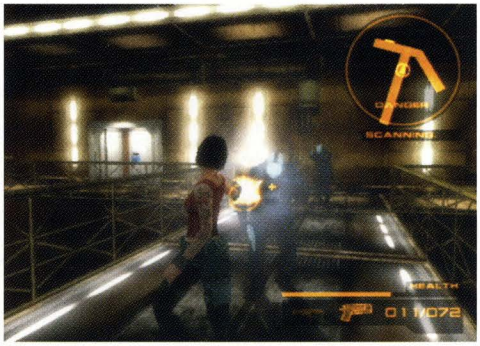
Ovšem ne každý umí zamířit za roh na zlého chlapíka tudy kráčejícího!

Až se mířidla ustálí, trefa do černého je jistá. Pobuda půjde do kolen.

Stalo se... kdo je tam další?

HERNÍ ČAS

Zatracení komunisté a jejich unifikované budovy... jak máme ksakru vědět, za kterým oknem se skrývá Leeza X?



Leeza X má cool styl. Její tetování obzvlášť vynikne při některých bojových scénách.

HEADHUNTER: REDEMPTION

DOBRÉMU STRÁŽNÉMU JE PODEZŘELÁ I KRABICE OD MLÉKA! KDO VÍ, CO ZA NÍ ČÍHÁ...

Headhunter je starý, prastarý, zajímavý, akční - a najednou zničehonic i dvojdílný. Bez velké pompy a spousty řečí přichází hra, která si na nic nehraje - prostě jdete, když potkáte logickou hádanku, vyřešíte ji, a když padoucha, vezmete ho něčím po hlavě.

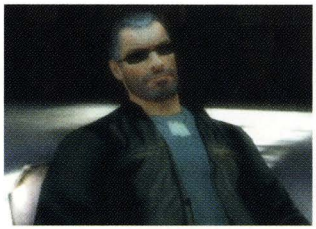
Ze starého *Headhuntera* si *Redemption* bere styl a vzhled, ale hra je už hodně o něčem jiném. Taky uplynulo dvacet let, svět se maličko proměnil a Jack Wade přibral pár kilo a shodil něco vlasů. Futuristická společnost, co minule mířila k záhubě, se tam konečně dostala - a rozdělila se natvrdo a zcela na horňáky a dolňáky, tedy na ty, co obývají výšiny nových měst v oblacích, a na spodinu (doslova), vegetující v kanálech a nějak se snažící přežít. Jack je headhunter, což je něco mezi soukromým policajtem a lovcem zločinců, a příběh začíná pomalu (a velmi pozvolna) dopadením mladé Leezy X, která je následně přetavena v poskoka a pomocníka, aby se, než se nadějete, proměnila v hlavní hrdinku, headhunterku v zácviku.

Styl hry je vcelku očekávatelný, leč milý a příjemný. Základem je běhání a chození ve třetí osobě, a k tomu samozřejmě nějaké to plížení, protože padouchů je přemnoho a vždycky je lepší pokusit se je obejít a sundat ze zálohy, než se s hrdinským řevem hnát na přesilu a umřít. Hra je k tiché likvidaci patřičně vybavena - krom standardního pohybu se umíte schovávat za věci a také se dnes tolik populárně sunout podél zdí, což je vylepšeno o skvělou příjemnost, totiž vyklánění se zpoza rohů. Jasně, to už taky známe, ale v *Headhunterovi* náhledem za zatáčku nejen bleskově zmonitorujete situaci, nýbrž i zamíříte, a až se vám kurzor ustálí (za pohybu sebou vesele háže), vyrazíte a jednou dobře mířenou ranou sejmete i toho největšího svalovce. K tomu si přičtěte možnost zamknout si do kurzoru vybraného padoucha a máte tu systém, který umožňuje, abyste se proměnili ve svého oblíbeného akčního hrdinu - perfektní animace postav tomu jen pomáhají. Hraní opravdu vypadá dobře - plazíte se podél obrovského kontejneru, vykouknete, zamíříte na strážného, chvilku nedýcháte... a pak se vyklníte z krytu, vystřílíte půlku zásobníku, kotoul stranou, vztyk, druhou půlku vyprázdníte do druhého padoucha, co se na vás hrne z kontrolního stanoviště, během toho dojdete za bednu, s posledním výstřelem se přikrčíte, v bezpečí prohodíte zásobník a hurá na další várku ničemů. Nádhera. Kromě toho už pak jenom lezete po žebřících, skáčete (automaticky) mezi pár plošinkami a sem tam něco ve výšce přeručkujete. Párkrát za hru přijde mezihra v podobě pobíhání po šachovnici s pastmi nebo třeba ostřelování ďábelskou superpuškou.

REDEMPTION JE HLAVNĚ STŘÍLEČKA S PLIŽENÍM A JAKO TAKOVÁ JE SKVĚLÁ.

Není úplně pravda, že by story na pozadí *Redemption* byla nudná a nezajímavá, jenom... jí to nějak trvá. Ač je hlavním hrdinou

To je Jack, jak ho známe a milujeme. Má pěkný sestřih...


A tady je o dvacet let později. Kdo tvrdí, že stárnutí je špatná věc?

POTĚŠILO NÁS

- Skvělý plíživě bojový systém. Palte zpoza rohu, a pak vyběhněte dorazit raněné.
- Na akční hru je to dlouhé.
- Poměrně nudný příběh se časem příjemně rozvine.

ZKLAMALO NÁS

- Na akční hru je to dost dlouhé.
- Zmizelo ježdění na motorce z prvního dílu.
- Z příběhu máte dlouho takový nijaký pocit.

MOZKOLAMY PRO LAMY

Poměrně důležitou součástí hry jsou různé logické hříčky, které na jednu stranu docela zaujmou, na stranu druhou působí trochu jako pěst, umístěná na čisi oko. Prostě máte relativně reálné prostředí, reálné padouchy, reálné zbraně... a do zamčených dveří se dostanete tak, že hlídací automat porazíte v dámě. Jasně že přeháníme, ale daleko od pravdy to není - opravdu se hra hemží minihrami, které v daném kontextu prostě nedávají smysl. Nicméně když si odmyslíte absurditu situace, docela se odreagujete.

Než na tohle přijdete, dá vám to asi trochu zabrat.

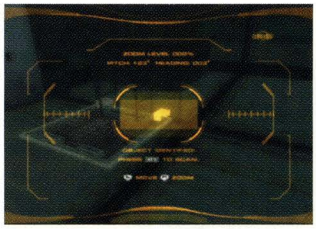
Nezáleží na tom, jak velkou zbraň máte, pokud stojíte tímhle způsobem, jste jednička.

Jack, drtivou většinu hry postupujete v roli Leezy a s bouchačem z minulého dílu si povídáte přes vysílačku. Nehrajete žádné mise, prostě jdete dál a dál v příběhu, který je dost o ničem, než začne někdy před polovinou nabírat grády a celkově se zamotá, aby pak už svištěl jako namazaný šicí stroj. Motá se samozřejmě kolem situace ve společnosti, kolem zlých zlounů, z nichž třeba někteří nejsou tak zlí, jak vypadají, kolem odboje i zločinu... aby se přichomýtl i k postavě Leezina otce, jehož smrtí rukou Jacka Wada (fakt!) příběh začíná. Pro vás to znamená hlavně to, že většinu hry se budete pohybovat v kanálech, podzemních chodbách, podzemních základnách a vůbec oblastech zakopaných a shora neviditelných, což je občas přerušeno zajímavostí v podobě mrakodrapu nebo zábavního centra.

Obě hratelné postavy jsou v podstatě stejné, ale i tak je jejich střídání příjemné zpestření, zvlášť když motorka z prvního dílu v *Redemption* už nefiguruje. Co si na druhou stranu užijete hodně, jsou zbraně - je jich mnoho, a ač jsou většinou standardní a jinde už viděné, tady si je díky vcelku realistickému vyznění hry užijete opravdu dosyta. Žádná není vyloženě k ničemu - základní pistole vám vydrží až do konce hry, protože je velmi rychlá a přesná, samopal je skvělý, když je protivníků moc, brokovnice když málo, ale o to drsnějších, raketomet, miny nebo dálkově odpalované nálože jsou pak roztomilou třešničkou na dortu. Padouštvo vládne zhruba týmiž hračkami, a protože jeho řady ve Skandinávii (Amuze jsou ze Švédska) vybavili slušnou umělou inteligencí, vypadají přestřelky tak, jak vypadají - tedy skvěle, akčně a přitom relativně přehledně, i díky minimapě a radaru v rohu obrazovky máte totiž permanentní přehled, kde kdo je a za co se tedy můžete bezpečně ukrýt. To je možná na hře to nejzábavnější - začne mela, olovo sviští vzduchem, padouši se blíží k vám, vy do nich vyprázdníte zásobník a prcháte za nejbližší roh, nadechnout se a dobít.

Když už jsme mluvili o příběhu a o tom, jak se pomalu rozjíždí, sluší se říci i zbytek - hra je totiž docela dlouhá. Řekli bychom, že na akční konzolové poměry VELMI dlouhá. Za večer ji rozhodně nedohrajete, za dva asi taky ne, a hrajete-li spíše střídmě, vydrží i měsíc, což je opravdu dost. Až tak moc, že hrozí, že hra začne nudit - skoro bychom řekli (a sami se tomu divíme!), že kompaktnější zážitek, tedy hustší příběh a menší levely, by byl hratelnosti přínosem. S délkou jde ruku v ruce i obtížnost, která je docela vysoká, paradoxně však ne v akční části, ale právě v tom, jak moc veliké (a sletité) jednotlivé úrovně jsou, jak často musíte hledat klíč nebo řešení hádanky a jak často se budete vracet zpátky, protože se vám už konečně podařilo otevřít ty dveře, co jste potkali před deseti minutami.

Ale čert vem rozvleklost a sem tam obtížné puzzly - *Redemption* je hlavně střílečka s plížením a jako taková je skvělá. Je pravda, že opatrného likvidování ničemů jednoho po druhém mohlo být víc, že postavy se mohly odlišovat i něčím jiným, než barvou interfacu a tím, že Jack neumí hvězdu a Leeza dvě, ale dáme ruku (v azbestové rukavici) do ohně za to, že střílení, uskakování a vůbec pohyb po bojišti v rámci dosti realistického prostředí už lepší být nemohl. A protože to je to, co chceme, dáváme vysokou známku a s ní i požehnání. ■



Tohle zařízení vám oskenuje oko a možná vás pustí dál.

Hele, nově otevřený poklop, kterým se dostaneme zase o kus dál.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA

Prostředí se nám trochu opakují, ale celek působí nadmíru uspokojivě. A postavy se povedly.

ZVUK

Hudba je vcelku skvělá, ale strašlivě repetitivní.

HRATELNOST

Je to pořád o tom samém, ale když je to zábavné, tak proč ne? Občasné zpestření mezihrou potěší.

ŽIVOTNOST

S životností je to těžké - hra je hodně dlouhá, ale možná právě proto začne po čase mírně nudit.

NEBO ZKUSTE...

HITMAN: CONTRACTS

Zabiják na volné noze s pleškou, čárovým kódem a pořádným kanónem je pořád králem.
PLAY 3 93%

CODE: VERONICA

Resident Evil už je sice hodně prastarý, ale atmosférou pořád vede.
48%

SHRNUTÍ

Poctivá third-person střílečka s prvky plížení, okořeněná tou pravou drsňáckou atmosférou.

82 PROCENT

SLY 2: BAND OF THIEVES

INFORMACE

VYDAVATEL: SCEE | **VÝROBCE:** Sucker Punch
VYDÁNÍ: Říjen 2004 | **INTERNET:** www.slycooper.com

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_8 velmi rozsáhlých světů včetně Prahy.

_3 postavy, kromě Sly mají tentokrát významnou roli i Murray a Bentley.

_Každá postava má speciální pohyby, na jejichž pořízení si musíte vydělat.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ 29. ŘÍJNA

AUTOR JAKUB HOLÝ «

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

JEŠTĚ O CHLUP TĚŽŠÍ

Asi bychom se nezlobili. Růst obtížnosti se totiž poměrně brzy zastaví a hra už ke konci není takovou výzvou, jakou bychom si přáli. Ale uznáváme, že to je jen nemístná kritika nás, dokonalých hráčů, kteří všechno vědí a všechno umí.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Na každém kroku budete obdivovat výjimečnou grafiku. Podíváte se do indického paláce...

...do pařížského nočního klubu.

...do muzea v Care.

...a také do Prahy! Ale počítejte s tím, že jde o hodně stylizovanou grafiku, takže Václavák nečekejte.

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce

SLY 2: BAND OF THIEVES

CHYŤTE ZLODĚJE! NEBUDETE LITOVAT.

Sony už léta dokazuje, že plošinovky umí. Na PSone to byl *Crash Bandicoot* a *Spyro the Dragon*, na PS2 pak *Jak & Daxter* a *Ratchet & Clank*, jejichž kvalita vylétla v loňských druhých dílech do hvězdných výšin. Sony to (díky bohu) nestačilo. Na letošní Vánoce připravuje třetí díly a aby toho nebylo málo, navrch ještě pokračování kvalitní, byť trochu pozapomenuté hry *Sly Racoon* s názvem *Sly 2: Band of Thieves*. A věřte nebo ne, vedle dvou plošinovkových přeborníků rozhodně není žádným outsiderem.

Že to nebude žádný „titul do počtu" nám došlo už po pár vteřinách. O ovládání totiž nemusíte vůbec přemýšlet, je maximálně intuitivní (srovnejte s *Ty 2* na protější stránce) a odpovídá prvnímu dílu. Jeho stylovosti se ostatně drží i grafika, která je ovšem alespoň o třídu lepší - vše je neuvěřitelně detailní a autoři prostředí vtiskli jedinečný styl. Silnou stránkou prvního dílu byl příběh, který vám umožnil plně se ztotožnit s hlavní postavou. Sly je sice zloděj, ale rozhodně na vás nepůsobí jako nějaký grázl - i zlodějské řemeslo může být spojeno s velkou dávkou hrdinství a cti. To ostatně prokáže i v závěru prvního dílu, kde zachraňuje rodinu Cooperů před odvěkým prokletím. Druhý díl se nese v podobném duchu a Sly je opět kladným hrdinou a neškodným zlodějíčkem bojujícím proti dobře organizované skupince odporných zlosynů. Tentokrát ale hrají v příběhu větší roli jeho kamarádi Murray a Bentley, oproti prvnímu dílu jde totiž o plně hratelné postavy!

HRA VÁS MOTIVUJE K TOMU, ABYSTE JÍ DOHRÁLI NA 100%.

Jak už napovídá samotný podtitul, druhý díl série je postaven na principu „každý umí něco". Sly je sice šéfem bandy, ale jeho přednost spočívá ve schopnosti překonat i ty nejkrkolomnější překážky. Mozkem skupiny je Bentley, který všechny operace plánuje a je také specialistou na výbušniny. No a hromotluk Murray je sice přihlouplý svalovec, ale zato dobrák, jehož pěsti si poradí s jakýmkoliv nepřítelem. Všichni tři se ve hře pravidelně střídají, byť většinu času hrajete v podání mývala Slye.

Struktura hry je výtečná - základem jsou obrovské úrovně, po nichž se můžete volně pohybovat (to je velká změna proti lineárnímu omezení prvního dílu). Na nejrůznějších místech se pak aktivují úkoly, které už pak řeší jednotlivé postavy. Úkoly jsou neuvěřitelně pestré, může jít o klasické lupičské výpravy ve stylu prvního dílu, ale také o likvidaci protivníků dálkově ovládanou helikoptérou.

Škoda zbytečných slov. Neříkáme, že je *Sly 2* nejlepší letošní plošinovkou Sony, ale rozhodně není o nic horší než zbylé dvě hry - díky jeho špiónským prvkům má navíc své jedinečné kouzlo a byl by hřích ho nezkusit. Dejte na nás! ■

Grafika skutečně stylová a Disney by si z ní klidně mohl vzít příklad.

Tohle je situace, kterou ve hře zažijete zhruba.... šesttisíckrátosmsetdvakrát.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Naprostý vrchol kreslené cel-shadingové grafiky

ZVUK
Stylová hudba i prvotřídní zvuky. Co tam máme dál?

HRATELNOST
Skvěle se pobavíte a ještě se u toho zasmějete.

ŽIVOTNOST
Ohromná a rozsáhlá, vydrží desítky hodin.

NEBO ZKUSTE...

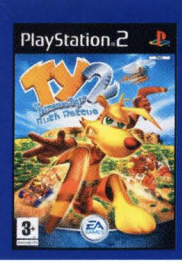
JAK II: RENEGADE
Asi nejlepší plošinovka loňského roku, nyní navíc zlevněná!
91%

RATCHET & CLANK 3
Větší a asi o chlup i lepší bratříček ze stejné stáje. Dokonce i s výtečným multiplayerem.
PLAY 5 87%

SHRNUTÍ

***Sly 2* potěší všechny příznivce plošinovek - technicky nemá chybu, má něco navíc proti konkurenci (špiónské prvky) a navíc i styl a jiskru. Je také překvapivě dlouhý a pestrý. Nebuďte hloupí a dejte mu šanci!**

90 PROCENT



TY THE TASMANIAN TIGER 2: BUSH RESCUE

INFORMACE

VYDAVATEL: EA | **VÝROBCE:** EA
VYDÁNÍ: Listopad 2004 | **INTERNET:** www.eagames.com

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

- 50 misí zasazených do rozsáhlých světů, např. australské pouště nebo deštného pralesu.
- Odemknutelná závodní minihra na motokárách. Špatná.
- 21 upgradovatelných bumerangů včetně Lasharangu, Kaboomarangu a Megarangu.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
5. LISTOPADU

AUTOR
JAKUB HOLÝ

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

OD MALÉHO VYDAVATELE
Pak bychom to ještě pochopit dokázali. Ale od Electronic Arts? *Ty 2* je jednoznačně nejhorší letošní hrou této firmy. A nezkoušejte nás obalamutit argumentem, že je to pro děti!

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Leda tak výjimečně špatné okamžiky. Tak třeba ve městě Burramudgee jsme si promluvili s postavou, která se v následném rozhovoru zmínila o stravování svých zaměstnanců. Po rozhovoru začal běžet časový limit a my vůbec nevěděli, jestli se máme smát nebo brečet. Hra vám prostě u některých úkolů ani nenapoví, co vlastně dělat! A to je při volnosti pohybu opravdu frustrující. Dál už raději pokračovat nebudeme, tentokrát si tedy vystačíme s jedním „výjimečným" okamžikem. Máme to u vás.

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce

TY THE TASMANIAN TIGER 2: BUSH RESCUE

DRUHÝ POKUS EA O VSTUP DO PLOŠINOVKOVÉHO RÁJE

Pokud jde o plošinovky a PlayStation 2, král je jen jeden. Jasně, máme tu *Ratchet & Clank 3*, *Jak 3* a také často podceňovaný, ale přesto skvělý *Sly 2*, ale všechny tři zmíněné hry vydává jedna jediná firma. Sony. Její nadvládu se už podruhé snaží narušit neodbytná Electronic Arts. Ta sice slaví úspěchy na kdejaké frontě, tady se jí to ale moc nedaří.

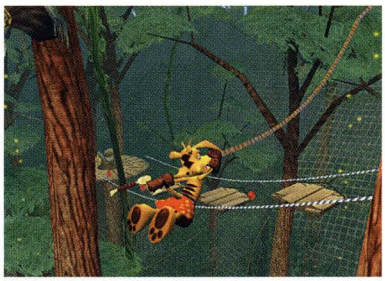
Jak vám jistě potvrdí každý milovník plošinovek, základem každé dobré hry tohoto žánru je postava. Ty je (jak už napovídá název) tasmánský tygr. Je to sympaťák, ovšem jen do okamžiku, než chytnete do ruky ovladač a pokusíte se jím pohnout. Plošinovkové ovládání musí být dostatečně intuitivní a precizní, abyste mohli mít jistotu, že jde jen o vaší chybu a potřebujete zkrátka další trénink - z pokoření hry pak máte skvělý pocit, protože cítíte, že jste něco opravdu dokázali. V *Ty 2* ovšem s hlavní postavou od samého začátku válčíte a drtivá většina vašich pádů a neúspěchů je zapříčiněná nikoliv vaší neschopností, ale špatným zpracováním herního konceptu. Nervy máte jen jedny a proč si je ničit hrou, která vám nemá co nabídnout?

Přitom základní myšlenka hry zase tak špatná není. *Ty 2* je relativně klasická nelineární third-person plošinovka odehrávající se v otevřeném světě ve stylu *Jaka*, kde používáte své rozličné schopnosti (tady v podobě nejrůznějších druhů bumerangu), pohyby či vozidla a v libovolném pořadí plníte úkoly. Jsou docela rozmanité, ale zároveň i nepříliš nápadité. A co je ještě horší, některé z nich jsou naprosto nelidsky obtížné. Třeba už jen úspěšně přeskakovat přes rychle se pohybující plošiny je díky pomalému výskoku našeho hrdiny takřka nemožné.

TY 2 JE RELATIVNĚ KLASICKÁ NELINEÁRNÍ PLOŠINOVKA

Pro děti to snad chvilku zábavné bude, ale na rovinu - proč jim raději nekoupit některou ze tří nesrovnatelně lepších her, které jsme zmínili na začátku? *Ty 2* je možná o něco levnější (stojí jako platinové tituly, tedy kolem tisíce korun), ovšem to na věci nic nemění. Když už totiž čas od času narazíte na něco zábavného (onen nápad s vylepšováním bumerangu vlastně není tak úplně hloupý), brzy se zase připomene neuvěřitelně frustrující místo. Kromě plošinovkové části se autoři snaží hráče nalákat i závodní motokárovou minihrou ve stylu *Crash Nitro Kart*, jejíž hratelnost ovšem od své předlohy zůstala v bezpečné vzdálenosti. A to je tahle minihra poměrně nezanedbatelnou součástí hry s řadou nejrůznějších závodů.

Ty 2 the Tasmanian Tiger je sama o sobě sotva průměrná hra, kterou ještě níže sráží nepodařené ovládání. A při tom všem to ještě bylo marné snažení - trojice her *Jak*, *Ratchet* a *Sly* je na tak vysoké úrovni, že není nejmenší důvod experimentovat. A to je štěstí v neštěstí pro EA - jejich průšvihu si totiž nikdo nevšimne. ■



Na obrázcích to nevypadá zas tak zle, že ne? Ale vezměte to do ruky a okamžitě pochopíte, že tu něco nehraje.

Hlavní hrdina. Srovnejte ho s Ratchetem, Jakem, Slyem, Spyrem nebo Crashem. Diví se EA, že nás moc nebaví?

Potvory vypadají monstrózně a smrtivně. Co protivník to boss? Skoro.

Motokárová minihra - není to špatný nápad, ale opět ho sráží ovládání.

Díky desítkám druhů vašeho bumerangu si s ním poradíte celkem snadno.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Pokřivená geometrie v této hře vůbec nepůsobí úmyslně.

ZVUK
Kvalita zvuku zcela odpovídá celkové kvalitě hry.

HRATELNOST
Mohla by sloužit jako odstrašující případ.

ŽIVOTNOST
Většina hráčů tuto hru zahodí již během první hodiny.

NEBO ZKUSTE...

BEYOND GOOD & EVIL
Pokud jste trochu starší, zkuste tohle. Opravdový skvost.
92%

JAK II: RENEGADE
Takhle má vypadat kvalitní plošinovka. Vidíte to, EA?
91%

SHRNUTÍ

***Ty 2* je velmi nepovedený pokus o napodobení úspěšné série *Jak* od Sony. Je možná levnější, ale jen o třetinu, zatímco kvalitativně je horší minimálně desetkrát. V čele všeho je nepovedené ovládání.**

34 PROCENT

SECOND SIGHT

INFORMACE

VYDAVATEL: Codemasters | **VÝROBCE:** Free Radical
VYDÁNÍ: V prodeji | **INTERNET:** www.codemasters.com/seconsight

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

- Používání psychických sil k postupu ve hře.
- Rozdělení na dva příběhy.
- Od týmu Free Radical, tvůrců *TimeSplitters 2*.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
ANDY HARTUP

KDYBY TAHLE HRA BYLA

SVAČINKA, PAK BY TO BYL VLASTNORUČNĚ VYROBENÝ SENDVIČ
Může sice vypadat stejně dobře jako ty značkové, ale nejspíš se vám nepovede dosáhnout té správné chuti a vůně.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Probudit se na neznámém místě a bez paměti je trochu hrůzostrašné.

Vattic rychle zjistí, že svou myslí dokáže ovládat i zavřené dveře.

Některé magické efekty vypadají mnohem lépe, než potom působí.

Stará dobrá karta k výtahu nám nakonec pomůže k úniku.

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce

SECOND SIGHT

NENÍ NAD POŘÁDNĚ NADPŘIROZENÉ SÍLY.

Po *TimeSplitters*, kterážto hra si v PS2 komunitě dokázala získat nebývale kladný ohlas, přicházejí Free Radical s něčím z poněkud jiného soudku. A hned ze začátku je jasné, že si vybrali zajímavé téma - nebo je tu snad někdo, kdo by aspoň jednou v životě nezatoužil po tom disponovat nějakou tou nadpřirozenou schopností? Ať už je to obyčejné pohybování předměty silou vlastní vůle, učinění se neviditelným nebo o dost komplikovanější projekce vlastní osoby do jiného těla - to všechno přitahuje a láká...

Čím to tedy sakra je, že *Second Sight* působí tak mdle a nevýrazně? Čím to, že vám po chvíli začne připadat jako obyčejná hra, která bez problémů zapadne do šedivého průměru ostatních third-person stříleček/plížiček? Důvodů může být několik.

Tak předně je *Second Sight* kombinací hned několika různých titulů, které průměrně zběhlý hráč za svůj herní život už viděl. Bohužel, namísto aby z toho autoři vytvořili něco nového a zajímavého, celé to sklouzlo do polohy typu „tady už jsem byl a tohle už jsem viděl". Je ale fakt, že pro kohokoliv, kdo nikdy neslyšel o klasikách jako *Metal Gear Solid*, *TimeSplitters 2* nebo *Headhunter*, může být *Second Sight* tím pravým titulem, který ho uvede do videoherního žánru akčně-adventurních střílček.

Příběh se točí okolo muže jménem John Vattic, který se vzbudí ve vojenské nemocnici, hádejte s čím... ano, s amnézií. Zbytek hry pak vypadá tak, že se snažíte zjistit, jak jste se tam dostali a proč tam vůbec jste. Musíme říct, že příběh je rozhodně poutavý a nejspíš budete chtít i přes všechny nedostatky hru dohrát do konce jen proto, abyste zjistili, jak to celé dopadne. Bohužel všechno, co se odehrává mezi videosekvencemi a dialogy, vás už tolik nenadchne a důvod je prostý - dobře načasované vydání *Psi-Ops* od Midway. Ze srovnání s ním totiž *Second Sight* vychází jako poražený - fyzika vypadá méně realisticky, herní svět vycmrndlejší a psychické schopnosti méně zábavné (dokonce i včetně možnosti mrštit protivníka z velmi vysoko položeného balkonu).

SECOND SIGHT JE KOMBINACÍ NĚKOLIKA RŮZNÝCH TITULŮ.

Pochopitelně má hra i své nepřehlédnutelné klady a například schopnosti, které John sbírá cestou, dokáží pobavit, když s jejich pomocí například řešíte některý z herních puzzlů. Všechno je dobře vyvážené, hra vás zásobuje novým schopnostmi, zbraněmi i úkoly přesně v ten správný okamžik, abyste zůstali zaháčkováni a nešli místo toho raději dělat něco jiného.

Přesto zůstává *Second Sight* jen dvojkou na trhu a musí se s tím smířit. Příběh je sice plný emocí a psychické schopnosti hlavního hrdiny jsou uspokojivě zajímavé, ale ve výsledku hra působí jako nic moc extra. ■

Johna se dotýká, když má někdo hloupé poznámky o jeho pyžamu. Bohužel si ani nepamatuje, kde k němu přišel.

Jeden z nejlepších způsobů, jak lidem ukázat, kdo je tady pánem, je popadnout je a mrštit jejich bezvládné tělo proti zdi.

Second Sight je zcela jasně hra od Free Radical a tenhle chlápek vypadá jako z *TS3*.

Ačkoliv to vypadá dost drsně, John se jen léčí. Může to dělat kdykoliv.

Z neznámého důvodu se v tréninkovém kurzu Vattic změní v elitního ostřelovače.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Taková nějaká vycmrndlá a nepřitažlivá, i když pár dobrých momentů se tu najde.

ZVUK
Způsob, kterým mluví hlavní hrdina, je poněkud idiotský a kazí celkový dojem.

HRATELNOST
Prvek používání psychických sil *téměř* zaručuje dobrou hratelnost.

ŽIVOTNOST
Dokončete hru co nejrychleji a pak ji klidně prodejte do bazaru.

NEBO ZKUSTE...

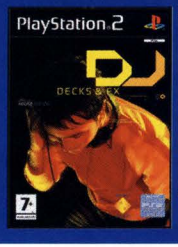
PSI-OPS
Jiná hra s psychickými silami. A taky se skvělou fyzikou a kopcem zábavy.
PLAY 4 **82%**

TIMESPLITTERS 2
Kvalitní počin, který se stále může srovnávat s nejlepšími FPS na PS2.
92%

SHRNUTÍ

Second Sight **je pokus o nepříliš probádaný herní žánr a většinu času je i celkem zábavný. Bohužel občasné záblesky frustrace, nepříliš povedená vizuální stránka a příležitostně i nudná hratelnost nedávají téhle hře šanci na místo na stupínku vítězů.**

65 PROCENT



DJ DECKS & FX

INFORMACE

VYDAVATEL: Sony | **VÝROBCE:** Relentless Software
VYDÁNÍ: Říjen 2004 | **INTERNET:** www.relentlesssodtware.co.uk

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Více než 50 licencovaných skladeb od takových autorů jako Dimitri From Paris.

_Originální využití USB sluchátek.

_Můžete si dát na občanku titul DJ. Možná...

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
ŘÍJEN

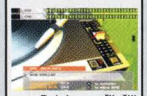
AUTOR
NICK POWELL «

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

ALBUM, PAK BY TO KLIDNĚ MOHLO BÝT NEJLEPŠÍ ALBUM NA SVĚTĚ
Jenže v žánru, který vám vůbec nic neříká. Takže co pak s tím?

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Podívejte, jak jsme dělali svůj první mix. Položili jsme desku.


Pak jsme přiložili druhou.

A teď je to zajímavé. Cross-fader...

K tomu nějaké efekty a potlesk (imaginárního) davu!

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce

Signál jednotlivých zdrojů můžete měnit a tak dosahovat nejrůznějších efektů.

Tohle je úvodní režim, přičemž jediný rozdíl oproti profesionálnímu jsou ty bubliny. Je to jako *Pac Man* a *Ms Pac Man* stále dokola.

DJ DECKS & FX

HEJ PANE DISKŽOKEJ...

Bylo-li někdy vaší ambicí stát se anonymním týpkem postávajícím v koutě luxusního baru (přičemž ten anonymní týpek postávající v rohu luxusního baru se jmenuje DJ) a návštěvníky oblažovat dunícími mixy taneční hudby, pak je tahle hra s názvem *DJ Decks & FX* pro vás to pravé. Proboha, jen nás nepochopte špatně, nesnažíme se zde naznačit, že *DJ Decks* vám poskytne příležitost dosáhnout jen dýdžejovské průměrnosti, to vůbec ne - je zde dokonce i virtuální kurz, který jistě oceníte, pokud chcete v budoucnosti prorazit jako neohrožený DJ a obohatit svět taneční hudby svým originálním přínosem. Tedy pokud tohle je váš hlavní životní cíl - na druhou stranu to totiž není nic jiného než přehrabování zaprášenými vinyly v knihovně jako nějaký knihovník trpící krizí středního věku.

Přestože tu nemáte k dispozici ty největší hity, autorům téhle hry se podařilo vytvořit celkem slušný set s dvěma gramofony, samplerem, strojem na smyčky, ekvalizérem, faderem a efekty. Ve školící sekci se seznámíte s tím, jak celá věc funguje, vyzkoušíte si přehrát několik desek a teprve pak se snad pustíte do něčeho exotického. Tady se vám ohromně hodí sluchátka, protože jen s nimi si můžete určitou melodii poslechnout dřív, než ji přihodíte do mixu. Efekty jsou povětšinou jen velice fádní a doporučujeme je používat co nejmíň, jinak bude výsledek připomínat sci-fi z šedesátých let. Po ruce máte i několik málo smyček a sampler umožňuje vytáhnout z právě přehrávané skladby malý kousek, který použijete později. Nebude vám to trvat ani celé odpoledne a už budete schopni vystřihnout skladby, které by se bez problémů daly hrát u vás v klubu.

NEBUDE VÁM TO TRVAT ANI CELÉ ODPOLEDNĚ A UŽ BUDETE SCHOPNI VYSTŘIHNOUT SKLADBY.

Pak už se můžete vrhnout na Profesionální režim, který je ovšem úplně stejný jako režim úvodní, jen s tím rozdílem, že tady vás nikdo nevede za ručičku. Pak máte ještě k dispozici režim Party, který je ovšem znovu úplně stejný jako profesionální režim, jen s tím rozdílem, že počítač hraje sám a čeká, kdy se připojíte. A jako poslední tu je Recording Studio, který je zase úplně stejný jako profesionální režim, jen s tím rozdílem, že výsledky své práce můžete uložit pro potomky. Všechny režimy jsou tak v zásadě stejné - což ovšem není zas tak na závadu, neboť ten úvodní, který je základem všech, je celkem povedený.

Ve srovnání s *Music 3000*, úžasnou *MTV: Music Generator 3*, okamžitě atraktivní *Dancing Stage* nebo strašně neprávem přehlíženou *Gitaroo Man* tenhle titul postrádá flexibilitu, ale pokud je vaším cílem stát se DJem (jakkoliv nám to připadá legrační), je to pro vás to pravé! ■

Když budete tvrdě pracovat a opakovat mantru osmdesátých let, můžete hrát tuhle hru navěky.

S faderem si jistě nádherně vyhrajete. Efekty však doporučujeme používat obezřetně.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Nejrealističtější zobrazení gramofonů, jaké jsme kdy viděli.

ZVUK
Hodně skladeb, ovšem mnozí zjistí, že nabídka není pro ně to pravé.

HRATELNOST
Že můžete ovládat vše, to je hezké, ale kam se ztratila hra?

ŽIVOTNOST
Buď vás hra inspiruje k tomu, že si koupíte gramofony a začnete to dělat, anebo ji hodíte do koše.

NEBO ZKUSTE...

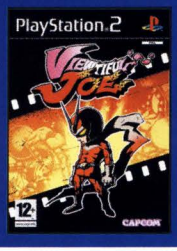
MUSIC 3000
Rozhodně nejflexibilnější hra svého druhu. A je to i zábava.
89%

GITAROO MAN
Trochu úchylná, ale hodně podceňovaná záležitost, kterou fanoušci hudebních her nesmí minout.
80%

SHRNUTÍ

Jako virtuální sada gramofonů a nástrojů je tahle hra bez chyby, a to navzdory ovládání. Ocení ji zejména budoucí dýdžejové, všechny ostatní (včetně sebenadšenějších milovníků taneční hudby) bude dost nudit.

68 PROCENT



VIEWTIFUL JOE

INFORMACE

VYDAVATEL: Electronic Arts | **VÝROBCE:** Capcom
VYDÁNÍ: V prodeji | **INTERNET:** www.capcom.com

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

Skvělá a drsně obtížná dvojrozměrná hra.

Odemkněte postavu a hrajte jako Dante z *Devil May Cry*.

A to se tvrdilo, že už jsou 2D hry dávno pasé...

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Tituly z poslední doby, jako třeba naprosto nesmyslný *Resident Evil Outbreak*, jistě skvělou pověst Capcomu nezlepší. Ale naděje umírá jako poslední - dokud bude Capcom podporovat zajímavé a originální kousky typu *Viewtiful Joe*, bude mít navždy své místo v našich srdcích.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI

AUTOR
LUKE ALBIGES

KDYBY TAHLE HRA BYLA

SLADKOST, BYLA BY TO TŘEŠNIČKA NA DORTU OBROVSKÉHO ŠESTIPATROVÉHO DORTU. Je třeba k tomu ještě něco dodávat? Není!

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

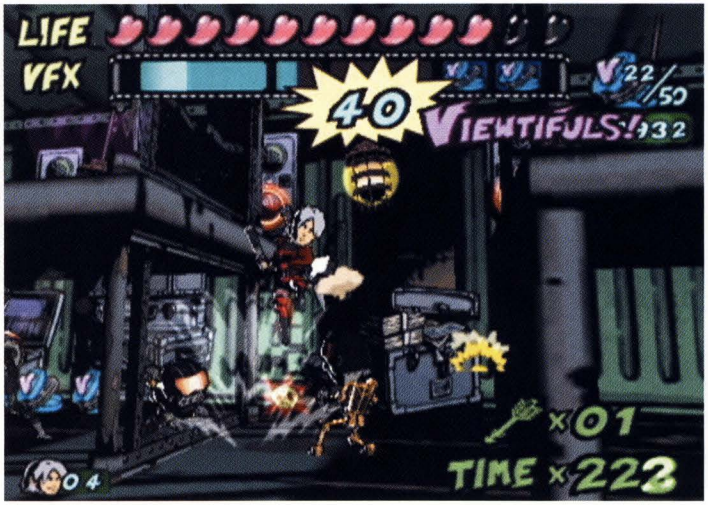
Sledujte - banda hlupáků, kteří si koledují o nářez.

Nejdřív zpomalte čas. Navodíte tím správnou atmošku.

Pak nazoomujte a grázla pořádně udeřte do kolen.

Nakonec je mocným úderem dodělejte a se smíchem si na ně ukažte.

HERNÍ ČAS



Jakmile odemknete Danta, bude všechno mnohem snazší. Koneckonců má zbraně. Je to snad podfuk? Vůbec ne! Po tom všem, co jste pro jeho získání museli udělat, jsou zbraně to nejmenší, co vám Capcom mohl věnovat...

Největší bonusy získáte, když si podáte grázly, které jste nejdřív zesměšnili.

VIEWTIFUL JOE

NO, MOŽNÁ ŽE TEN „BULLET TIME" NENÍ ZAS TAK UBOHÝ NÁPAD.

Už jste někdy v záchvatu frustrace zničili ovladač, nebo dokonce celou konzoli? Že ano? Nemáte se za co stydět. I v naší redakci totiž existuje zastrčený hřbitov nebohých ovladačů, které někdo vzteky vrhnul přes místnost a které svůj let zakončily v neprovozuschopném stavu. Přidali bychom však malé varování. Pokud patříte k lidem, kteří snadno ztrácejí nervy, pak koupě *Viewtiful Joe* vašemu duševnímu zdraví rozhodně neprospěje. A také peněžence - hra možná stojí méně, než je obvyklé, ale těch ovladačů, co budete muset přikoupit! Tak třeba hned na samotném počátku si volíte obtížnost. Na výběr tu máte mezi obtížností „pro děti" a „pro dospělé". Zvolíte-li adekvátně svému věku tu druhou, příliš daleko se asi nedostanete. Správně by se měly tyto obtížnosti jmenovat „střední" a „nehratelně obtížná". Jasně, v obou dvou začnete celkem pohodově, ale zatímco v režimu „pro děti" nastoupí obtížné sekce až po několika úrovních, „dospělí" rozbijí první ovladač možná už na konci úvodní úrovně. Doporučujeme tedy zvolit třetí, úplně nejsnazší obtížnost. Koneckonců, tisíc korun za ovladač není málo.

Koncepce *Viewtiful Joe* je prostá. Když je Joeova holka Sylvia zatažena do filmu, Joe musí zasáhnout a zachránit ji. Kráčí ve stopách svého hrdiny, který se jmenuje Captain Blue, a získává řadu schopností, které mu v dosažení jeho cíle hodně pomohou. Když však tyto schopnosti zneužijete, Joe je na chvíli ztratí a potřebuje je dobít, což v nevhodný okamžik může znamenat váš konec. V zásadě pak jde o to, že od této chvíle musíte v každém levelu co nejrychleji a nejelegantněji vyřešit řadu potíží (podobně jako v *Devil May Cry*, i tady se každý útok boduje) a na konci sekce dostanete hodnost a příslušné bonusy. Jestli se snad někdy někde vznášel stín pochybnosti nad umem Capcomu, *Viewtiful Joe* ho rozptyluje jedněmi z nejkrásnějších a nejlépe graficky provedených vizuálů ze všech současných her. Navíc patří k těm několika málo titulům, u nichž zvukový doprovod podporuje a umocňuje dění na obrazovce.

Snad nejsilnějším rysem *Viewtiful Joe* je, že se o ní dá prohlásit, že každá sekce je schůdná (třebaže to tak zpočátku nevypadá a hra se tváří hodně nepřátelsky) a že naučit se opravdu účinně likvidovat nepřá-

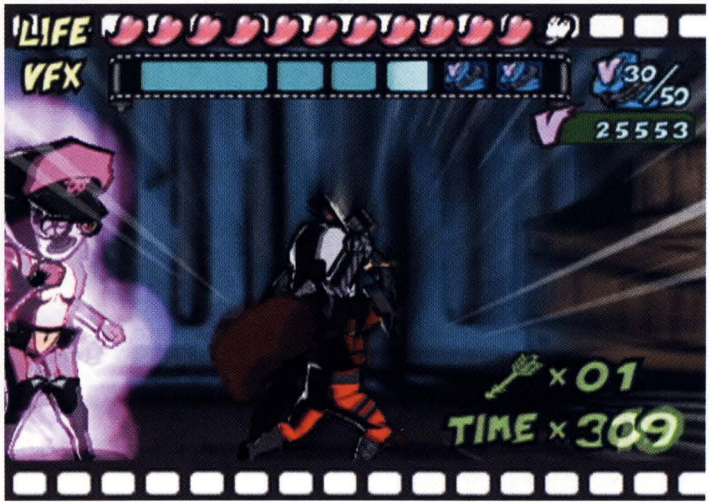
Joe není spoutaný zákony reality a tak není neobvyklé, že se normálně vznáší. Machr.

S využitím zoomu a s ovládáním času představuje VFX zaručený způsob, jak sejmout bandu hajzlů najednou.

Nejsilnější útok spustíte tak, že po úhybném manévru zazoomujete. Pak nikdo kolem nepřežije...

POTĚŠILO NÁS
- Stylová grafika. A když říkáme stylová, myslíme tím - stylová!
- Důmyslně sestavené levely a hromada výborných hádanek.
- Naprosto úchvatné bojové akce.

ZKLAMALO NÁS
- Občas dohání k zoufalství svou obtížností.
- Nepatří mezi nejdelší.
- A ke konci už se trochu opakuje.



Většina levelů se skládá ze zhruba dvaceti miniúkolů - srovnat do latě hordu kašparů nebo vyřešit hádanku, získat klíč a co nejrychleji zmizet. Když si budete počínat dobře, možná si vysloužíte titul „Viewtiful". Jaká pocta!

tele zase není tak nereálné. Za pár hodin přejdete od občasných úderů pěstí a kopů ke zpomaleným technikám a bodovým násobitelům, které vám nejen pomohou dokončit level rychleji, ale také umožní mezi úrovněmi získávat nové schopnosti. Trochu nám vadilo, že ne u všech checkpointů můžete hru uložit - v pozdějších fázích hry je možnost uložení pozice skutečně vzácná. Na druhou stranu si ale můžete koupit další zdraví (při vyšší obtížnosti je to holá nezbytnost) a pohyby, která vám usnadní život - s možností neomezeného opakování stále dokola sbíráte Viewtifuly, takže se nakonec dříve či později dostanete k upgradu a tedy i z nepříjemné polízanice. Snad.

Velký dojem na nás udělal i způsob, jakým je do hlavní hry začleněno ovládání času - není to prostě jen další bezmyšlenkovité zkopírování „bullet time" z *Matrixu*. Kromě toho, že vám tyto manévry pomůžou v boji, budete je muset nezbytně použít v řešení řady hádanek a odemykání tajných bonusů. Převinutím času rychle dopředu se nádrž na vodu naplní rychleji a dosáhnete na vyšší římsu, zpomalením času bomba vybuchne s větší razancí a sestřelí nepřátele ze vzduchu. Dokonce i u akčnějších hádanek bude třeba využít nějaké té schopnosti. Samotné úrovně jsou chytře sestavené, aby bavily a nabízely aktivnějšímu hráči různé způsoby řešení problému. A pak jsou tu úchvatní bossové, kteří patří k těm nejlepším, které jsme kdy viděli. Ovládají důmyslné, ale odhalitelné útočné techniky a setkání s nimi je skutečně napínavé. Hra je zkrátka příkladem „čisté hratelnosti", která se už v poslední době z našich konzolí vytratila.

ZA VĚTŠINU ÚMRTÍ MŮŽE LIDSKÁ CHYBA A PRÁVĚ PROTO JE HRÁT JOEA TAKOVÁ RADOST

Vzato kolem a kolem, obtížnost hry a nutnost znovu projít rozsáhlými částmi levelů znovu poté, co vyplácáte přidělenou kvótu životů, jsou jedinými skutečnými problémy, které lze *Viewtiful Joe* vytknout. Základní pravidla vymezuje hra hned na začátku a s obdivuhodnou důsledností se jich drží, čehož se mnohé jiné hry bojí. Ačkoli se občas musíte vrátit na začátek, často si při tom hned uvědomíte, v čem jste udělali chybu a s velkou pravděpodobností problém na druhý pokus vyřešíte. V tomto smyslu za ztrátu života může většinou lidská chyba a právě proto je hraní *Joea* tak zábavné. Vždyť kolik her je záměrně obtížných jen proto, aby byly obtížné? Kolik her umožňuje počítačovým protivníkům vydržet větší poškození, snáze útočit, nebo dokonce o vás vědět, aniž byste je viděli vy? Je příjemné hrát hru, která zase nabízí skutečnou výzvu. *Viewtiful Joe* musíme doporučit každému hráči, ale určité minimální schopnosti jsou nezbytné. Pokud se vám totiž udělá rudo před očima a váš ovladač následně zaplachtí vzduchem, nestěžujte si. Varovali jsme vás. ■

DEVIL MAY CRY, BABY!

PROČ BY MĚL SMETANU SLÍZNOUT JOE?

Největší změna, k níž došlo od doby, kde *Viewtiful Joe* dorazil na GameCube, je uvedení nových herních postav. Capcom zjevně nešel pro vhodného kandidáta daleko. Dante z *Devil May Cry* je jako vždycky nekonečně vtipný a když má rozdat XXL porci bolesti, ani na okamžik nezaváhá. Má své vlastní pohyby, příběh i schopnosti, které hodně usnadňují hraní. Má koneckonců i zbraně, ale je v tom háček (ale no tak, ve všem je přece háček) - musíte jednou hru dokončit, než ho získáte a s ním jeho fantastický styl. Takže: hodně štěstí.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Uhlazený a tematicky dobře volený vizuální styl, na který mohou být tvůrci hrdi.

ZVUK
Retro muzika vyvážená skvělými dialogy a efekty.

HRATELNOST
Klasická hra, která se dá snadno naučit, ale těžko zvládnout.

ŽIVOTNOST
Není moc dlouhá, klidně si jí ale projdete několikrát. A pobavíte se.

NEBO ZKUSTE...

KLONOA 2: VEIL OF LUNACEA
Hezká hra od Namco patří určitě k nenápadným hrdinům PS2.
87%

POLAROID PETE
Další šťastná dvojrozměrná hra, plná podobné vizuální energie.
80%

SHRNUTÍ

Pokud jde o solidnost a důmysl, nemá *Viewtiful Joe* na PlayStation 2 žádnou konkurenci - hráči s trpělivější povahou si užijí spoustu zábavy. Vzhledem k o něco málo nižší ceně si ji rozhodně nenechejte ujít, pokud jste tedy schopni překousnout lehce vyšší obtížnost.

86 PROCENT

CRISIS ZONE

INFORMACE

VYDAVATEL: Sony | **VÝROBCE:** Namco
VYDÁNÍ: V prodeji | **INTERNET:** www.namco.com

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Je to hlavně o větších a ničivějších zbraních.

_Jen pár nejslabších grázlů padne hned po prvním výstřelu.

_Zdaleka nejhorší hra z celé série!

RECENZE

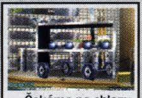
DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI

AUTOR
WILL JOHNSTON

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

KOVBOJ, BYL BY TO WILLIAM MUNNY
Ačkoliv byl tenhle hlavní hrdina Nesmiřitelných pomalý a nepřesný, dnešní přestřelky mu připomenou, že tenkrát na západě dokázal zabít třemi kulkami šest chlapů. Pokud šlo o zabíjení, měl holt vždycky štěstí.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY


Čekáme na chlapy, kteří se nedají odprásknout tak rychle.

Na tohoto grázla jsme museli střílet moc dlouho, než padl.

Sejmout tady toho taky trvalo příliš dlouho. Ani tohle nás nebavilo.

A tady na toho budete muset taky střílet dlouho. To vám garantujeme.

HERNÍ ČAS

„Hele, zkazíme všechnu zábavu tím, že prodloužíme sloupky zdraví, aby zabít grázla trvalo dýl!" Držte hubu, vy tam v Namcu!

Někdy se toho děje tolik, že to začíná být nepřehledné. Vypadá to ale hezky, to uznáváme.

CRISIS ZONE

JE TO JAKO BYCHOM MĚLI OPEROVAT S POSTŘIKEM PROTI HMYZU.

Jestli si jen těžko vzpomínáte, kdy jste naposled s hřejivým uspokojením pokropili nějakého chlápka ze samopalu, pak jste na tom docela stejně jako my. Odprásknout maníka jednou pečlivě mířenou ranou do hlavy vyžaduje cvik a určitou eleganci. Nejste-li zrovna Fifty Cent, zásah kulky docela bolí a obecně příliš nepřispívá k rapové kariéře. V *Time Crisis* jde o to, pohotově střílet zločince z pistole a neméně pohotově se střelám vyhýbat. Vyměnit jednorannou pistoli za automatičtější, výbušnější nebo (to v případě plamenometu) hořlavější zbraň, je nejlepší způsob, jak celou zábavu pokazit a zevšednit.

Teroristé se rozhodli, že unášet letadla a narážet s nimi do dvou nejvýraznějších věží ve městě, je pro strašpytle. Jsou těžce ozbrojení a mají tlusté brnění, které se zobrazuje jako ukazatel zdraví. Kují mazané plány! Jsou oděni do celotělových pancířů, které vypadají směšně, a rozhodli se napadnout Anglii. Ano, starou dobrou Anglii. Být napaden teroristy může být docela otrava, obzvláště, když přijdete o všechno to vzrušení ze svižného tasení zbraně a rychlého sestřelu teroristy jednou ranou. Bohužel když v Kenvelu vyprodávali kevlarové zboží, teroristé ho všechno vykoupili.

Ale abychom hře jenom nekřivdili. *Crisis Zone* je původem z hracího automatu, který teď můžete mít po dlouhých letech doma. Před pár lety by vám přitom pouhá představa něčeho podobného vykouzlila úsměv na tváři. Sen o hrách v kvalitě herních automatů se stal skutečností a v případě *Burnoutu 3* nyní v obýváku můžete hrát podstatně lepší arkády, než najdete v sebevybavenějších hernách. Tady je ovšem celkový vizuální dojem, výzva „vhoďte mince", jemně prokreslené pozadí a zábavně destruktivní scenérie jen oblohou k mdlému masu. Nezapomínejme, že *Time Crises* byla v zásadě rychlá střílečka. Odpravit celou místnost teroristů jednotlivými výstřely - jedna kulka na jednoho grázla - to bylo prostě žůžo. Zabíjení bylo vzrušující a vyvolávalo touhu zdokonalovat se v rychlosti a přesnosti. A tohle všechno je teď nenávratně ztraceno.

JESTLI JSTE SE DŘÍVE CÍTILI JAKO BILLY THE KID, TEĎ SI PŘIPADÁTE JAKO PŘEMEK PODLAHA.

Crisis Zone je přeplácaný mišmaš. Neprůstřelný štít je vítaným doplňkem, stejně jako možnost sejmout nepřítele, když vás hra táhne po neviditelných kolejích oddělujících jednotlivé scény.

Vzrušení ze zabíjení je bohužel skoro neutralizováno. Jestli jste se dříve cítili jako Arnold, teď si spíš připadáte jako Přemek Podlaha, který hadicí kropí obzvlášť agresivní zahrádku. ■

Už si nezahrajete „šest střel... nebo jenom pět". Teď máte dost nudný samopal.

Další hra od Namco: „Ryba v sudu" - hra, v níž střílíte rybu. V sudu.

Pomocí speciálního triku si s jistotou zvýšíte počet obětí.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Nádherně rozbitné prostředí, elegantní arkádový styl.

ZVUK
Bang, bang, prásk, prásk. Nic, co bychom už neznali.

HRATELNOST
Zamiřte na grázla, střelte na grázla, grázl se skácí. Živ...

ŽIVOTNOST
Určitě se nebudete chtít vrátit zpět a pokusit se o vyšší přesnost.

NEBO ZKUSTE...

TIME CRISIS 2
Lepší než dokonalejší verze arkády od Namco.
75%

TIME CRISIS 3
Třebaže zatraceně obtížná, je v ní toho hodně, co stojí za nákup.
89%

SHRNUTÍ

Namco vzalo svou slavnou sérii a odstranilo z ní všechno, co nám dělalo radost. Bez bicích není rock'n'roll a bez zabíjení jediným výstřelem není *Time Crisis*. Je to pitomost. Doufejme, že se Namco poučí z chyb a něco s tím udělá. Tak příště.

65 PROCENT

GRADIUS V

INFORMACE

VYDAVATEL: Konami | **VÝROBCE:** Treasure
VYDÁNÍ: Říjen 2004 | **INTERNET:** http://www.konamityo.com/gra5/

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

Stvořeno autory dokonalých her *Ikaruga* a *Radiant Silvergun*.

Pokračování série, která letos slaví už devatenácté narozeniny.

Tuny stále nových power-upů, které nikdy neznudí.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
8. ŘÍJNA

AUTOR
DARRAN JONES

KDYBY TAHLE HRA BYLA

POSTAVOU Z FILMU, ŠLO BY O TYLERA DURDENA
Možná vypadá doslova nádherně a esteticky, ale pod tou upravenou slupkou čeká dynamit, který je připravený roztrhat vás na kusy, dokud nebudete žadonit o milost. A pak vybuchne nejvíc.

NEJLEPŠÍ OKAMZIKY

Když se objeví boss první úrovně, začněte střílet do těch bílých polí.

Když začne být moc horko, přileťte mu k oku a tam počkejte.

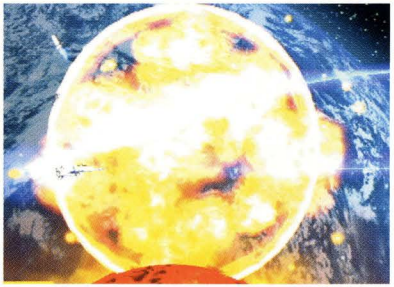
Když se objeví tyhle lasery, loď se začne divoce točit.

Jakmile dostane, co si zaslouží, rozletí se v krásné záplavě barevných efektů.

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce

Mnoho nepřátel, na které ve hře narazíte, bude pro fandy série známým nebezpečím, ale vy ostatní se v nich možná nebudete orientovat.


Možná jde jen o obyčejnou 2D střílečku, ale to neznamená, že nemůže vypadat skvěle jako šéfkuchařem zdobená palačinka.

GRADIUS V

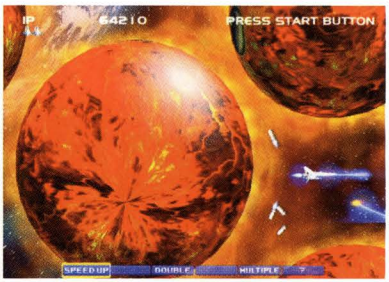
TREASURE PERLÍ: JAK LZE NAKOPNOUT OBYČEJNOU SKROLUJÍCÍ STŘÍLEČKU AŽ DO NEBES?

Co se stane, když vezmete jednu z nejoblíbenějších střílček a najmete slavné vývojáře akčních her (Treasure), aby utvořili pokračování? Co třeba jeden z nejlepších titulů žánru? Zdá se vám, že to s tím nadšením trochu přeháníme? Tak to jste určitě *Gradius V* ještě nehráli. Je to totiž hra tak delikátně klasicistní, že se dřív nebo později přistihnete v lesklých kalhotách při poslechu Kotvalda s Hložkem.

Přímo do očí bijící je čistá a dech beroucí elegantní estetika, kterou Treasures dokázali přinést až k vám domů, pochopitelně s pomocí PS2. Zatímco váš Vic Viper lítá od kraje ke kraji v nádherném detailním prostředí, všude okolo poletují mnohobarevné jiskřičky, nepřátelé vybuchují v koktejlu extatických efektů a obludní bossové vás drtí, rozblikávají a ohromují svou nekonečnou zásobou abstraktních zbraňových systémů. Po hloupých a velmi jednotvárných levelech v *R-Type Final* přinesly tentokrát Treasure na obrazovky jeden z nejkrásnějších herních světů, který jistě potěší milovníky propracované grafiky stejně jako dávné fandy série. *Gradius V* je totiž víc než jen načinčaná zmrzlina, Treasures se postarali o slušně dlouhou zábavu, abyste měli čas pořádně vychutnat skvělý, atmosféru ideálně dotvářející soundtrack. Fantastické heavyrockové motivy táhnou hru stále dopředu a pomáhají ve vás vznítit správný frenetický zápal, který vám naprosto znemožní odložit DulShock a jen tak odejít od televize.

Aby toho nebylo dost, Treasure si dobře uvědomili, že bez skvělé hratelnosti by celá ta krása přišla vniveč, a proto stvořili jednu z nejdokonalejí plynoucích akcí, jaké jsme v poslední době v žánru střílček mohli vidět. Jednou ze zásadních vylepšení vašeho Vic Vipera je výrazně zmenšený prostor, kam ho lze zasáhnout. Oproti předešlým dílům lze tedy na obrazovce provádět kousky mnohem odvážnější, kličkování mezi záplavou kulek a paprsků. To velmi výrazně zdokonaluje hru a akce je o poznání plynulejší. A to není, pokud jde o zlepšení hratelnosti, stále to nejdůležitější. Detekce kolizí je nyní tak dokonalá, že kdykoliv zemřete (a že zemřete mockrát, na to se rovnou připravte), bude to jen a jen kvůli vašemu špatnému odhadu, protože hra se nemýlí. Hra je sice velmi, velmi těžká (někdy skoro na hranici říše nekonečného hráčova zoufalství), ale úrovně jsou natolik zábavné, vizuální efekty podmanivé a hra má takový náboj, že i přes naprosté zoufalství nebudete schopni jen tak skončit. Ne dřív, než zlepšíte svoje skóre. A ještě jednou... *Gradius V* je prostě jedním z nejlepších příkladů dokonalé horizontálně skrolující střílečky. ■

Pěkně těžká bitva. Počítejte s tím, že během první noci ztratíte celé stovky životů.



Během hry se reference na Gradiuse a Salamandera objevují v jednom kuse. Kolik jich dokážete zaznamenat? Žádnou?

VERDIKT

VERDIKT

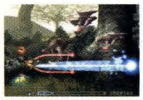
GRAFIKA
Využívá možností PS2 lépe než všechny starší střílečky dohromady.

ZVUK
Bezva rock a fantastické efekty dodávají nabité hře ještě pár voltů navíc.

HRATELNOST
Neuvěřitelně snadné hraní, které je však třeba dotáhnout do naprosté dokonalosti.

ŽIVOTNOST
Nezabere tolik času, ale budete se k ní bez ustání vracet.

NEBO ZKUSTE...


R-TYPE FINAL
Celkem solidní konverze klasické střílečky, ale stárnutí jí příliš neprospělo.
87%

GRADIUS III & IV
Dokonalá báseň na motivy klasické série, která dodává pár nových, povedených efektů.
75%

SHRNUTÍ

Vezměte dva hrnky omračujících vizuálních efektů, přidejte polévkovou lžíci skvělého zvuku, dochuťte pořádnou dávkou staré dobré poutavé hratelnosti a máte *Gradius V*. Treasure zase jednou předvedli, že vždy mohou svou troškou přispět do mlýna 2D střílček.

84 PROCENT

WRC 4

INFORMACE

VYDAVATEL: Sony | **VÝROBCE:** Evolution Studios
VYDÁNÍ: V prodeji | **INTERNET:** HTTP://www.evos.net

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Všech 16 oficiálních WRC závodů letošní sezóny.

_Neuvěřitelných 100 rychlostních zkoušek.

_Obtížnost nízká, zábavnost vysoká.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
MILAN JABLONSKÝ «

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

AKČNÍ STŘÍLEČKA
Nedalo by vám moc práce už po prvním výstřelu pochopit, co po vás autoři hry chtějí, a bez problémů byste se prostřileli do závěrečného levelu během několika málo dní. Evolution Studios vyslyšeli nářky hráčů a snížili obtížnost závodů na minimum.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Vše je ve *WRC 4* podřízeno zábavě!

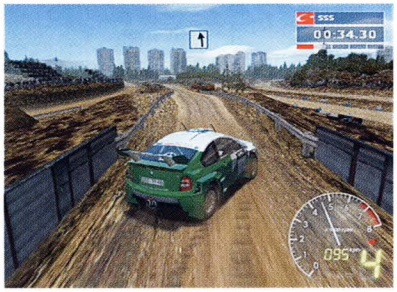
Chcete přece hlavně závodit, ne? O nastavení a opravy vozu se nemusíte starat.

Do zatáček se můžete řítit ve vysokých rychlostech.

Ovšem to neznamená, že byste se občas neotočili na střechu...

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce



100 rychlostních zkoušek vám dá zabrat a vydrží dlouhé týdny. To je asi největší výhoda oficiálního statutu této hry.

Grafika se od minulého dílu bezpochyby zlepšila. Určitě by mohla být detailnější, ale jde přece o rychlost. A ta je vysoká.

WRC 4

TŘI RALLYE HRY BĚHEM DVOU MĚSÍCŮ? A ŽÁDNÁ NENÍ NEJLEPŠÍ?

WRC 4 vychází jen pár týdnů po ultrarealistickém rallye-strašáku *Richard Burns Rally*, který mnoha překvapeným hráčům ukázal, že ukočírovat nadupané rallye speciály není taková legrace, jak se nám většina her z tohoto prostředí snaží už roky vsugerovat. A vychází jako na zavolanou, protože může oslovit především ty z vás, pro které byla obtížnost Richarda Burnse nesnesitelná a kteří si chtějí zase jednou jen tak zazávodit na prašných cestách. Ne snad, že by *WRC 4* byla nějaká závodní arkáda pro malé děti, ale rozdíl v pojetí obou her je takřka propastný. Můžete se řítit lesními stezkami v rychlostech vysoko přes sto kilometrů v hodině a pak téměř na fleku před zatáčkou zpomalit, aniž byste se dostali do nekontrolovatelného smyku. Na druhé straně musíte počítat s tím, že na absolutní hranici rizika jezdí i počítačem řízení soupeři, takže každá sebemenší chybička vás odsune minimálně o jedno místo dozadu. Zatímco v *Richard Burns Rally* jste se klidnou a vyrovnanou jízdou mohli dostat až do čela výsledkové listiny, tady musíte jet od začátku až do konce s vysokým rizikem a s minimálním počtem chyb.

Hra *WRC 4* má, stejně jako tři její předchůdci v sérii, absolutní podporu FIA, takže jen zde se můžete setkat se všemi špičkovými jezdci, se všemi stájemi (Škodovku v žádné jiné hře nenajdete, jen tady) a také se všemi šestnácti rallye podniky v sezóně. To mluvím samozřejmě o hlavním herním módu hry, kterým je Šampionát, ale k dispozici tu máte i další zajímavé herní režimy. Vedle klasických (time trial, jednotlivá rallye) i dva velmi vzrušující a originální. Se Super Special jsme se mohli setkat už v minulých dílech, jedná se o klasické jízdy jeden proti jednomu, které se jezdívají na závěr některých rallye podniků - a to všechno pěkně v jednom úhledném balíčku. Velmi napínavým a přitom nesmírně obtížným herním módem je Pro Driver Challenge, kde se utkáváte se soupeři v různých speciálních úkolech. A protože jen vítěz bere vše, vyvzteláte se u téhle vychytávky možná víc a déle než v samotném šampionátu.

Dá se říci, že Evolution Studios ve čtvrtém díle svého *WRC* seriálu odstranili některé mouchy minulých dílů, především u fyziky interakce pneumatik s povrchem a v celkovém chování automobilů. Žádné naschvály, žádné nepřiměřené reakce vozů. Ti, kteří nemají rádi nastavování vozidel a opravy v depu, mohou vše nechat na automatice, zmizela dokonce i penalizace za překročení časového limitu. Heslem *WRC 4* je: vše pro hráče, vše pro jeho pohodlí a vše pro jeho zábavu. Přesně tak to vypadá, přesně tak se to hraje. Bez stresů, bez třískání ovladačem o zeď, bez nervů našponovaných k prasknutí. Je to zábava, je to hra. ■

HRA MÁ ABSOLUTNÍ PODPORU FIA, TAKŽE ZDE NAJDETE VŠECHNY JEZDCE I STÁJE VČETNĚ ŠKODY.

Ve hře najdete úplně všechna oficiální auta z WRC série. Renault? A co s ním?

Nic! Renault je k ničemu, Subaru je Subaru - náš absolutní favorit.

Jak to tak bývá, občas se zvrtne počasí a bude nutné pustit stěrače. A nejen to...

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Určitě by mohla být detailnější, ale ve vysokých rychlostech si stejně ničeho nevšimnete...

ZVUK
Motory řvou, spolujezdec mele svoje hlášky - všechno jak má být a nic navíc.

HRATELNOST
Jestliže se hratelnost rovná zábavnosti, pak není hře v tomto bodě co vytknout.

ŽIVOTNOST
100 rychlostních zkoušek v šestnácti rallye - než se stanete mistry světa, chvilku to potrvá.

NEBO ZKUSTE...

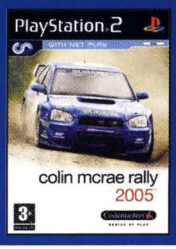
RICHARD BURNS RALLY
Super-realistická simulace rallye, v níž jste za každou chybu trvdě trestáni.
PLAY 4 **86%**

COLIN MCRAE
Kterýkoli z dílů této série vás pobaví i dostatečně prověří vaše řidičské schopnosti.
PLAY 5 **79%**

SHRNUTÍ

Pokud si chcete hlavně zazávodit a nevyžadujete absolutní realismus, je *WRC 4* hra přesně pro vás.

84 PROCENT



COLIN MCRAE RALLY 2005

INFORMACE

VYDAVATEL: Codemasters | **VÝROBCE:** Codemasters
VYDÁNÍ: V prodeji | **INTERNET:** www.codemasters.co.uk

1-8 hráčů | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Multiplayer s podporou online až pro 8 hráčů zároveň

_Více než 30 vozů ve více než devíti světových lokacích.

_23 rallye závodů rozdělených do více než tří stovek úseků.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
JAN MODRÁK «

KDYBY TAHLE HRA BYLA

PS2 RALLYE HROU BYL BY TO COLIN MCRAE RALLY 04 S NOVÝM JMÉNEM, ONLINE PODPOROU A NÁRAZNÍKOVOU KAMEROU

Protože to je tak vše, co tu najdete nového.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Druhé auto, které získáte, je mnohem mnohem lepší než to první.

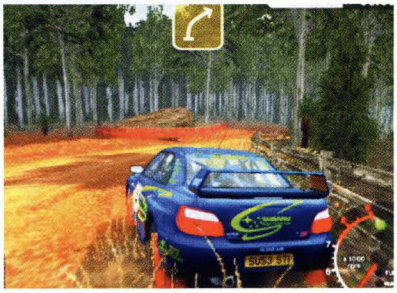
A sakra. Tohle je „three left". Stačí se podívat, ne?

Zdá se, že Codemasters mají slabost pro romantiku. Co říkáte na ten výhled?

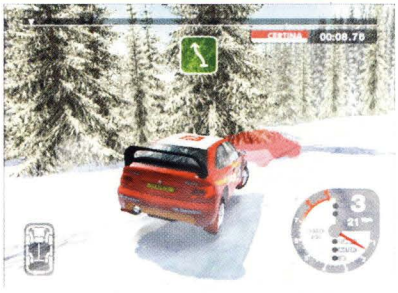
Ne, neztratili jsme kontrolu. Tohle je rallye, rozumíte?

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce



Na takovýchto zalesněných a zabahněných tratích si v Burnoutu nezajezdíte, to je fakt...



Ovládání auta na sněhu není legrace, takže byste možná měli navštívit nějakou školu smyku.

COLIN MCRAE RALLY 2005

MCRAE VS. BURNS VS. OSTATNÍ WRC JEZDCI.

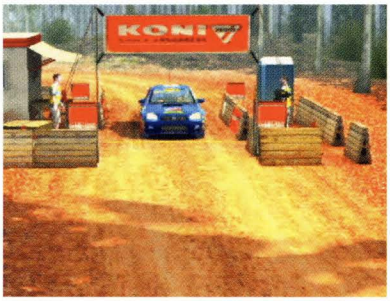
Simulovat nebo nesimulovat? To je otázka, která trápí nejen české fotbalisty, ale především vývojáře závodních her. Série *Colin McRae Rally* byla vždy považována za zástupce rallye simulátoru a podpora samotného McRaeho hře dodávala punc autenticity. Jenže ve světle nedávno vydané *Richard Burns Rally* najednou *Colin McRae 2005* vypadá jako arkádová hra, ve které si jezdíte především pro zábavu.

Neříkáme, že je to dobře ani špatně - tohle rozhodnutí je jen na vás. Rozhodně vám ale řekneme, že se toho od minule příliš nezměnilo. Tedy něco přece, ale je otázkou, zda je toho dost na to, abyste si hru znovu koupili. Obzvláště v drsné konkurenci *WRC4* a *RBR*. Tak tedy, rozhodně vítaná je novinka v podobě kamery umístěné (po vzoru slavné *Sega Rally*) přímo na kapotě - dodává pocit rychlosti. Cítíte se být skutečně za volantem auta a jeho ovládání (jakkoliv je obtížnější, než když zvolíte kameru z takřka ptačího pohledu) je naprosto přesvědčivé.

Další předností je trochu větší rychlost hry, což souvisí kromě lehkého vylepšení grafiky i s několika nepatrnými „oběťmi" na oltář realismu. Model poškození vám nějaký ten náraz do stromu odpustí a vy se musíte plně soustředit na jízdu a rady vašeho spolujezdce. Celkový dojem z řízení máme skvělý, bohužel to trochu kazí struktura hry.

Pokud si totiž odmyslíme Online režim (který je druhou velkou novinkou letošní edice), pak nám zbývá jen Championship a Career. Co vás čeká v šampionátu je celkem zřejmé, každý závod tvoří šest až osm částí a vy se snažíte vyhrát. Což bohužel znamená, že poté, co uspějete v prvních pěti a pokazíte šestou, nutně sáhnete po auto-savu a zkusíte to znovu. Nemluvě o podivně nastavené kvalitě soupeřů, kteří dělají všechno proto, aby se rozhodlo až v poslední části. Ovšem to zas takový průšvih není, beztak totiž strávíte největší část v režimu kariéry, který vás pohltí mnohem více a také vás mnohem více uspokojí. Zatímco v minulosti jste si vzali jedno auto a pokusili se s ním ovládnout svět, nyní ve 23 závodech vyzkoušíte desítky různých aut mnoha kategorií - z Imprezy 22B Sti přesednete do původní verze Mini Cooperu a vzápětí třeba do Lancie Stratos.

Přesto je výsledkem nejslabší hodnocení v historii série a zároveň nejslabší hodnocení ze všech letošních rallye her. Situace je totiž jasná - pokud chcete simulaci rallye, je *Richard Burns Rallye* podstatně lepší. Pokud chcete arkádové závody (pravda, ne na šotolině a ve skutečném Fordu), pak je zase podstatně lepší *Burnout 3*. No a k tomu všemu ještě znovu připomínáme, že proti loňsku se tu toho příliš nezměnilo. Ani zdaleka to však neznamená, že by byl *Colin McRae 2005* špatnou hrou. ■



VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Solidní, ale nijak výjimečná.

ZVUK
Zvuk motoru nás nepřesvědčil, ale bouračky zní skvěle.

HRATELNOST
Auto se řídí skvěle, ale chování protivníků vás bude štvát.

ŽIVOTNOST
Variabilní a motivující kariéra a nově i podpora online.

NEBO ZKUSTE...

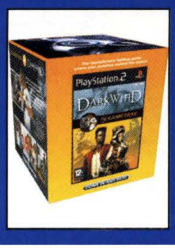
BURNOUT 3
Chcete-li se při závodění v první řadě pobavit, není lepší varianty.
PLAY 4 92%

RICHARD BURNS
O něco lepší, ale také podstatně těžší závody pro profesionály.
PLAY 4 86%

SHRNUTÍ

Je tu online podpora a kamera na kapotě. A to jsou vlastně dvě jediné zásadní změny proti loňské verzi. Takže proti minulým letům (a hodnocením nad 90%) je to zklamání, navíc i konkurence to pořádně rozjela. Přesto je to stále solidní rallye hra!

79 PROCENT



DARK WIND

INFORMACE

VYDAVATEL: In2Games | **VÝROBCE:** Atomic Planet
VYDÁNÍ: Říjen 2004 | **INTERNET:** www.in2games.uk.com

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Bojování v první osobě a bez ovladače.

_Dostanete k tomu periferní ovladač Gametrak, který vám umožní si protáhnout tělo a zároveň někoho zmlátit.

_Fyzicky naprosto vyčerpávající.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
22. ŘÍJNA

AUTOR
MAT HODDY

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

SOUBOJ, BYL BY TO BOX NĚKDY KOLEM ROKU 1916
118 kol, každé trvá pět minut, nemáte žádné náplasti a rukavice jsou vycpané pilinami. Jednoduše ten nejúnavnější zážitek, jaký si dokážeme představit.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

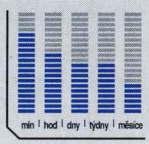
KROK 1: Připojte Gametrak k USB portu na PS2.

KROK 2: Zapněte podložku do základny jednotky.

KROK 3: Nasaďte si nevzhledné vinylové rukavice.

KROK 4: Připojte rukavice k drátům a připravte se na souboj.

HERNÍ ČAS



Speciální pohyby se provádějí za pomoci semaforu - podložka funguje jako spoušť.

Protivníci mají i magické útoky, proti nimž se musíte ubránit.

Bylo by možné sem dát nevychovaný popisek o mlácení žen, ale raději ne.

DARK WIND

STAŇTE SE BOXERSKÝM ŠAMPIONEM A ROZBIJTE SVĚT.

Jen málo slov v češtině má tolik významů jako disciplína. Stačí jej vyslovit a někteří hráči se okamžitě vydají na zběsilý úprk, zatímco jiní se začnou mlsně olizovat při představě dalších, nových překážek, které budou muset překonat. Nicméně při hodnocení prvního softwarového titulu z dílny Gametraku (toho, který dostanete přibalen k nové periférii, pokud se rozhodnete pro její koupi) se jasně ukázalo, že *Dark Wind* je opravdu samostatná disciplína a nelze ji srovnávat s ostatními hrami. Samozřejmě, co se týče hratelnosti, není tahle hra více než technickou prezentací nového přístroje, který vám umožňuje sáhnout do trojrozměrného prostoru. Protože abyste vůbec mohli *Dark Wind* hrát, musíte si osvojit zcela nový způsob ovládání hry.

Disciplína číslo 1: stát při boji bez hnutí. Podobně jako EyeToy, i Gametrak vychází z toho, že hráči se pohybují z určitého fixního místa, což znamená, že mají-li vaše údery na obrazovce korespondovat s vašimi pohyby v reálu, musíte stát na místě. Navíc pro vypnutí speciálních útoků nebo střelbu musíte používat dolní plošinku Gametraku, takže musíte být připraveni dupnout nohou na podložku, aniž byste pohnuli vrchní polovinou těla (což je těžší, než si dokážete představit).

Disciplína č. 2: nalézt správnou pozici pro ruce, asi jako při psaní na stroji. Ve hře *Dark Wind* dosáhnete blokování úderů tím, že zvednete ruce a podržíte je nad určitou částí obrazovky, která se nasvítí (stejným způsobem, jako když si vybíráte určitou možnost s EyeToy). Nicméně vzhledem k tomu, že kontrolní dráty měří hloubku i vzdálenost nalevo/napravo, budete muset své ruce naučit automatickému pohybu dozadu, abyste si udrželi svou výchozí pozici a přesně měřili vzdálenost od hlavy.

Disciplína č. 3: velmi rychlé reakce. Protože kromě úvodního tréninku je *Dark Wind* až zběsile rychlá hra, zaměřená na ochranu a často se musíte pro krytí rozhodovat ve zlomku sekundy.

Výsledkem je tedy hra, která poslouží jako výtečná rozcvička a pokud vám vydrží síly pro tři až čtyři obtížnější úrovně, budete se cítit jako skutečný šampión, aniž by vám ruce zdobila jedna jediná modřina. V režimu rozdělené obrazovky si dokonce můžete vyzkoušet *Fight Club* se svými kámoši, ovšem k tomu byste potřebovali dva Gametraky. Nicméně, jak by se asi dalo očekávat od úvodního titulu pro nové zařízení, i s kalibrací hra občas „přeskakuje" a přestože získala cenu za originalitu, příliš nadšených stoupenců mít asi nebude. Je to spíš příslib potenciálu nové periferie do budoucna a až se na trhu objeví takové hry jako *Real-World Golf*, měla by se stát skvělým přírůstkem stále se rozrůstající rodiny periferních zařízení pro PS2. ■

ABYSTE MOHLI DARK WIND HRÁT, MUSÍTE SI OSVOJIT NOVÝ ZPŮSOB OVLÁDÁNÍ HRY

Jizvy jsou super. Dokonce můžete soupeřům i vyrazit dech - stačí je trefit do břicha.

Náš hrdina. Má to i příběh, který však není nic jiného, než že A prochází zemí X a mlátí kolem sebe. Hodně kolem sebe mlátí.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Docela pěkné prostředí a postavy, ale trochu suché.

ZVUK
Nic výjimečného, zní jako na PSone. Ale o tom to přece není.

HRATELNOST
Překousnete-li menší chyby, docela vás to pobaví.

ŽIVOTNOST
Pokud vám to půjde, budete se k tomu dlouho vracet.

NEBO ZKUSTE...

FIGHT NIGHT 2004
Nejlepší boxerský simulátor klasického ražení. Pár hodně dobrých nápadů.
PLAY 2 **81%**

EYETOY: PLAY
Existuje ještě nějaký majitel PS2, který nemá tuhle skvělou kameru?
87%

SHRNUTÍ

Bum! Gametrak se objevil na scéně po dlouhé době strávené ve vývoji. *Dark Wind* nabízí skvělou ilustraci toho, jak periferní zařízení od In2Games funguje. Plesk. Není to sice nejlepší bojová hra, ale jako hra přibalená zdarma je lepší než například *Altered Beast* od Mega Drive. Uvidíme, co nás čeká dál.

65 PROCENT

VIETCONG: PURPLE HAZE

INFORMACE

VYDAVATEL: Take 2 Interactive/Gathering | **VÝROBCE:** Coyote
VYDÁNÍ: V prodeji | **INTERNET:** www.godgames.com

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Tragická konverze skvělé PC hry.
_Ve vašem arzenálu nechybí M16, granátomet M79, Sten MKII a M60. Atd.
_Spíše než umělou inteligenci tu najdete umělou hloupost.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI

AUTOR
NICK POWELL

KDYBY TAHLE HRA BYLA

AMERICKÉ VOJENSKÉ „VÍTĚZSTVÍ", BYLA BY TO OFENZÍVA TET.
Ačkoli krátkodobě utrpěli komunistické síly vysoké ztráty, v dlouhodobém měřítku se ve Spojených státech začali lidé dozvídat o hrůzách války. Brzy následovaly protesty proti válce ve Vietnamu a zbytek už znáte.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Tohle je první level. Jdeme za Nhutem a není to taková sranda.

Stále jdeme za Nhutem. Jde opravdu velmi pomalu. A to vůbec není ku prospěchu věci.

Občas se naprosto bezdůvodně zastaví. Situace se ještě víc horší.

Jeden z nejnudnějších úvodů FPS hry, jaký jsme zažili.

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce

Sestřelený letoun něčím musel naštvat Vietkonga v pozadí. Jinak by místo do něj pálil do nás.

Děsivá nelinearita. Zneškodněte nástražný drát a jděte doleva, nebo si ho nevšimejte a jděte doprava. Úžasná, rozvětvená hra.

VIETCONG: PURPLE HAZE

DOBRÉ RÁNO, VIETNAME? DOBROU NOC, VIETNAME!

Navzdory nesmrtelným úvodním slovům „Good Morning, Vietnam", navzdory tomu, že hra k navození atmosféry promyšleně využívá záznam Johna Lennona a Muhammada Aliho, a navzdory tomu, jak hlavní postava promlouvá o hrůzách války (což by všechno mohlo posílit dojem z konfliktu, který byl pro zúčastněné jistě velmi krutý), má *Vietcong* asi takový citový náboj jako miska psích granulí.

Pokud bychom měli říci, k čemu Vietnam inspiroval filmové režiséry, pak to jsou především pozoruhodné postavy: Nick, Michael a stále se vracející scéna s ruskou ruletou ve filmu *Lovec jelenů*, sympatický seržant Elias a brutální seržant Barnes v *Četě*, vyprahlý kapitán Willard a šílený plukovník Kurtz v *Apokalypse*. Naproti tomu *Vietcong* má postavy víceméně anonymní - neohrabaného lékaře, zmateného technika, nešikovného kulometčíka, pomalého spojaře a až urážlivě zkarikovaného vietnamského průzkumníka.

To je vaše mužstvo, to jsou lidé, na něž se máte spolehnout a na nichž má záviset váš život, to jsou vojáci, které máte motivovat a naučit je nenávidět, až budete spolu útočit proti Vietkongu. Místo toho vám budou akorát k vzteku. Fungují totiž spíše jako jakési lidské překážky, které zoufale trčí na místě a je jim jedno, že po nich opakovaně šije ostřelovač. A také naprosto ignorují vaše úpěnlivé volání o pomoc.

Vzhledem k tomu, že většina hry stojí na důležité činnosti průzkumníka Le Duy Nhuta, který vyhledává potenciálně smrtící nastražené dráty a pasti Vietkongu, napadlo by vás, že by možná právě on mohl projevit určité charisma. O solidní umělé inteligenci nemluvě. Místo toho vykazuje průzkumnické dovednosti slepce, kterého hraje John Cleese z Ministerstva švihlé chůze, ovšem bez Cleesovy osobnosti. Nejsme tady v PLAY žádní jazykoví experti, přesto ale máme vážné pochybnosti o tom, že „dabér" mluví skutečně vietnamsky.

Vaše jednotka pochoduje za Nhutem, který si vykračuje jako kachna, a vůbec nikdo necítí žádné napětí, žádný strach, že by ho někdo mohl přepadnout ze zálohy, protože přece Vietkong, proslavený svými složitými systémy podzemních chodeb a partyzánskou taktikou, se zdržuje pouze v předem určených oblastech. Když k tomu přidáte lékaře, který má léčitelské schopnosti Ježíše, a skutečnost, že vaši spolubojovníci umírají patrně jen tehdy, když je vy sám zastřelíte, a taky to, že Vietkongové zapomenou, že jste je střelili do hlavy, a poskakováním vás ponoukají k další střelbě, zatímco nemají být vidět, tak z toho všeho vychází, že v takovémto Vietnamu ohrožuje život hlavně přišerná nuda. ■

VIETCONG MÁ CITOVÝ NÁBOJ ASI JAKO MISKA PSÍCH GRANULÍ.

Píf paf a jsi uzdravený. Doktor nejdřív zatrsá a pak vám zahojí rány.

Tady mužstvo postává a vůbec si nevšímá, že po něm nepřítel střílí.

Vykopejte řadu propojených tunelů jako Vietkong.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Podivně lineární džungle obývaná špatně vytvořenými „postavami".

ZVUK
Docela hezký, ale vietnamština Le Duy Nhuta je urážkou všeho vietnamského.

HRATELNOST
Dementní nepřátelé, dementní spojenci, tempo se vleče a úkoly nemají vůbec žádné vyvrcholení.

ŽIVOTNOST
Hru můžete dohrát, ale stejně tak si můžete nůžkami vytáhnout z břicha tenké střevo.

NEBO ZKUSTE...

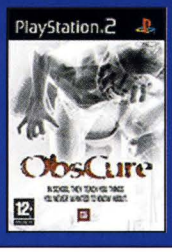
SHELLSHOCK: NAM '67
Vietnamské dobrodružství od Guerilly háže na *Vietcong* zvysoka... napalm.
PLAY 4 83%

CONFLICT: VIETNAM
Série her *Conflict* slouží ve Vietnamu spíš polovičatě.
PLAY 4 68%

SHRNUTÍ

Trapně pomalu se vlečete lineární džunglí, doprovází vás četa maskovaných zombie a korunu tomu nasazují střelecké souboje stokrát horší než v *Time Crisis*. Hodí se to do Vietnamu? Chcete tam být? Raději dejte přednost skutečnosti a pusťte si *Četu*.

54 PROCENT



OBSCURE

INFORMACE

VYDAVATEL: Ubisoft/MC2 | **VÝROBCE:** MC2-Micriods
VYDÁNÍ: V prodeji | **INTERNET:** www.obscure-game.com

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Survival horor pro dva hráče s nádechem středoškolačky Buffy.

_Trochu podobné *The Faculty*.

_Nehraje v tom Josh Hartnett.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Tenhle kousek vám přináší spojení Ubisoftu a MC2. Zatím spolu nic nepředvedli, takže není o čem psát. Snad jen, že Ubisoft má na kontě skvělý *Project Zero II*, takže nyní už ovládají oba konce kvalitativního spektra v žánru survival hororů.

RECENZE

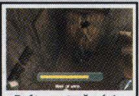
DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
WILL JOHNSTON

KDYBY TAHLE HRA BYLA

FILMEM, PAK BY STÁLA MAXIMÁLNĚ ZA PŮJČENÍ
Protože jste slyšeli, že hlavní hrdinka v závěrečné scéně s obrovským vetřelcem na chvíli odhalí prsa. To je horor.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

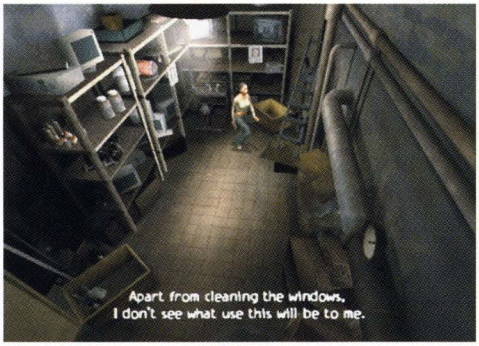

Drát na otevření dveří? Dobrá, ale jen pár dveří, jasný?

Je to celé tak nabité atmosférou. Kam to ten chlapík jde? Oooo!

Jak se zdá, tohle drátem nepůjde. Sežeňme kyselinu a papírový kelímek. Cože!?

Najít správné čudlíky, zadat konkrétní místo a hurá do dvacet let staré herní historie.

HERNÍ ČAS



Kdyby byla jednou z A-Teamu, pak by tenhle pokoj obsahoval všechno, co je třeba k poražení plukovníka Deckera a obrovské kupy démonů.

Magický portál, který nás může vzít do doby těsně před vydáním původního *Resident Evilu*. Pojďte rychle, zajdeme tam, šlohneme jednu kopii a komplet ji vykrademe.

OBSCURE

OBSKURNÍ POHLED DO ŽIVOTA STŘEDOŠKOLÁKŮ.

Kamera prolétá kolem americké střední školy a novopunkerská kapela SUM 41 se snaží se svým songem *Still Waiting* („So I'm still waiting/For this world to stop hating/Can't find a good reason/Can't find a hope to believe in") dokázat, že teenagerská léta, ač je jich v životě jen sedm, jsou naplněná strachem a nejistotou, ve které se člověk do nekonečna máchá. Další, co v úvodu hry vidíme, jsou spousty dětí - postávají na chodbě, poflakují se venku, jsou prostě všude. Kamera se točí kolem několika cool týpků, kteří jsou nám v krátkých scénkách představováni jako hlavní postavy. Znáte to - další z těch filmů, kde jsou puberťáci představováni sedmadvacetiletými herci s roztomilými obličeji.

Opravdová hra začíná až ve chvíli, kdy se jeden z hrdinů, kterému budeme říkat The Jock, rozhodne zůstat po basketbalovém tréninku ještě chvíli v tělocvičně, aby si ještě párkrát vystřelil na koš. V té chvíli vstupujete do děje, přejímáte velení nad chlapcovým tělem, seberete míč a vystřelíte si. Můžete to klidně dělat celé hodiny, ale to vás jistě brzy omrzí (stejně jako onu postavu), a tak se rozhodnete zajít do šatny, když vtom vám zrovna zvoní telefon. Tajemná postava ve stínu vám nepozorovaně sebere všechny vaše věci a zmizí, aniž byste ji pořádně zahlédli. A tak jdete ven, abyste zjistili, co se to tu sakra děje.

Za povedený úvod dáváme čistou jedničku, ovšem s menším mínusem za otřepaný dějový trik: The Jock totiž zmizí. Je to dost běžná zápletka, zvlášť v tomto žánru, ale naštěstí je aspoň podána nápaditě, což může napovídat, že se *Obscure* pokusí o něco neotřepaného, místo aby byla jen další kopií strašidelného domu ve stylu *Alone In The Dark*.

Hra tedy opravdu začíná, až když se Jockovi kámoši rozhodnou ztraceného parťáka najít. Ani nevypadají překvapeně, když se jim do rukou dostane zbraň, náboje a nedaleko ležící lepicí páska. Zkombinujme tyto věci a máme - zbraň s baterkou! K čemu vám bude? Jdete přece hledat kamaráda do tajemné školy a co vy víte, na jaké příšery cestou narazíte... Třeba na pedofilního školníka. Ale vzhůru na výpravu... Brzy zjistíte, že okna ve třídách můžete rozbít a vpustit tak dovnitř světlo. Hmm... jaká je šance, že narazíte na potvoru alergickou na světlo? Asi taková, jako že tahle hra bude něčím jiným než další parafrází na hororová klišé.

Obscure je ale přeci jen trochu jiná. Umožňuje vám přepínat se mezi postava-

ZA POVEDENÝ ÚVOD DÁVÁME ČISTOU JEDNIČKU, OVŠEM S MENŠÍM MÍNUSEM ZA DĚJOVÝ TRIK: THE JOCK TOTIŽ ZMIZÍ.

A jéje, zase jedna hra, která odkazuje sama na sebe. Vždyť je to zbytečné. Co říkáme zbytečné, nesmyslné.

Když se holce povede otevřít zavařovačku, většinou si o tom vyslechnete plno řečí.

Tak nám řekni, Moby, to ti nedělá problém běhat po škole, když máš dělat na novém albu?

POTĚŠILO NÁS
- Konečně jsme ve škole oblíbení, a to už jsme z ní nějaký čas venku.
- První jednání je celkem povedené.
- Střední škola.

ZKLAMALO NÁS
- Tohle už jsme zažili, ale lepší.
- Neustále se opakující promluvy dokáží pěkně otrávit.
- Větší nuda než skutečná škola. A navíc nás šikanují.

PŘESTAŇ MĚ PRONÁSLEDOVAT

SLEZTE PROSÍM ZE ZAD *RESIDENT EVILA*!

Jestli má nějaká učitelka zkušenost s dětmi, které dokáží s kusem drátu otevřít skoro všechny dveře, ať se nám prosím ozve. Jinak jde o docela zajímavý pokus, jak zpestřit zvláštní schopnosti hlavních postav. Bylo to blízko úspěchu, ale jen blízko. A proto musíme apelovat na všechny vývojáře, krátce a jasně: NECHEJTE UŽ *RESIDENT EVIL* NA POKOJI! Prostě toho nechte, může to fungovat jen pro pár her. Dokud nám budete pořád dokola předhazovat kombinaci dveře + puzzly + monstra, tak vám je budeme házet na hlavu. Zvlášť, když tento princip ani nezdokonalíte, nebo ho dokonce zhoršíte. Proč musí být ve škole fixní kamera? Příště se raději na podobné *Obscure* zvysoka... vystrašte. Haha!

Vykradeno z Hollywoodu, ve všech směrech. Co naděláte...

Resident Evil 2 je bezva. Už stárne, tak by si zasloužil více respektu.

Jestli chcete vyprovokovat v hráčích napětí, musí mít alespoň dojem, že na ně něco může vyskočit kdykoliv. Ty dveře by se měly otevřít rychle, jasný? No nic, zapomeňte na to.

Objekty jsou skutečné. Tenhle vozík sem třeba dojel, když jsme do něj před chvílí vrazili. Vyděsilo nás to víc, než tenhle bubák, který se bojí baterky.

mi, přičemž aktivní jsou vždy dvě z nich. To je poměrně novátorské, pokud jste tedy neměli v ruce *Resident Evil 0* pro GameCube. Druhou z aktivních postav může na druhém ovladači řídit spoluhráč, pokud tedy nemáte rádi počítačového komplice. A to je konec všech novinek - dál je tu klasické bloudění po škole a hledání stop a hádanek, jak to známe už od začátku devadesátých let. Logika hry je navíc občas podivně nelogická. Klasický problém „tyhle dveře jsou zavřené" lze většinou řešit tak, že rozbijete skleněnou výplň a sáhnete po západce. To ještě dává smysl. Pak narazíte na zamčené dveře, které také snadno ošálíte, použijete libovolný drát a funkci „master of unlocking". U některých dveří to ale nejde. A tak musíte k rezavé brance hledat rezavý klíč. A co když narazíte na visací zámek? Tak prostě přinesete z chemických laboratoří kyselinu - v papírovém kelímku! A to je všude kolem vidět plno skleněných nádob, které však nejdou sebrat. Ach ouvej! A tak musíte s kyselinou rychle běžet k zámku, než se prožere papírem. To je napětí, co? Díky za *The Secret Of Monkey Island* (1990).

A tak se ze začátku slibný titul postupně propadá do hlubin nesmyslů a vy pobíháte po škole, sbíráte všechno, co vám přijde pod ruku, a běháte s tím na druhý konec budovy. Cestou občas potkáte nějaké démonické cosi, které jednou vypadá jako z Lovecraftova gotického hororu, jindy zase jako z drogového výletu na Měsíc. Střelte je, bijte je, uvězněte je ve světle! A pak zpět k puzzlům. Tady máme například mapu se dvěma otvory. Jeden nezbytný knoflík jste našli už před časem, tak najděte druhý a pak správně nastavte číselníky. Zdá se vám to nějaké povědomé? No aby ne, vždyť tohle jsme všichni dělali ve všech adventurách už od dob *Future Wars* na Amize (1989).

Jako obžaloba tupého a znuděného života teenagerů na amerických středních školách možná funguje *Obscure* dobře, ale my bychom raději viděli zábavnou hru. Slibné nápady a filmový spád nakonec nejsou ničím jiným než nezávazným flirtováním se světem dobrých her. Záhy zjistíte, že hrajete hru, která odpovídá třihodinovému vyšetření endoskopem. Pokud nevíte, jaké to je, zkuste si tohle. ■

Vetřelci, které lze usmrtit světlem - tomu se říká slabina. Moment! My nevrháme stín. Sakra, jsme upíři.

Tahle nápovědná videosekvence je úplně zbytečná, už jsme sami dávno zjistili, že okna lze rozbíjet.

Na takovém chování samozřejmě není nic špatného, koukněte se na staré Řeky.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA

Můžete postrkovat židle. Neohrabané animace, lesklé podlahy a pár chyb.

ZVUK

Stále se opakující hlášky, strašidelné chóry a trochu skate-punku. Rychle začne prudit.

HRATELNOST

Připomene vám, že skutečný život je vlastně bezva.

ŽIVOTNOST

Jestli to dokážete vydržet do konce, možná to vydržíte i podruhé.

NEBO ZKUSTE...

ALONE IN THE DARK

Opravdu stresující hororový zážitek. A navíc s japonskými dívčími dvojčaty. Jo!

82%

PROJECT ZERO II

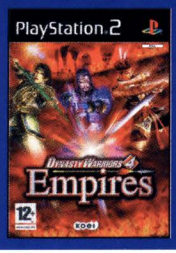
Zbraň, pochodeň a příšery, pokulhává za *Resident Evil*, ale má pár kladů.

PLAY 2 **83%**

SHRNUTÍ

Survival horor na americké střední škole. Skvělé. Škoda, že je to zajímavé jen potud. Mohl z toho být skvělý hratelný teenagerovský horor. Místo toho vzniknul paskvil, u něhož sedět je spíš práce než zábava. Zase jeden klasický případ „jak to mohlo skvěle skončit".

60 PROCENT



DYNASTY WARRIORS 4: EMPIRES

INFORMACE

VYDAVATEL: Koei | **VÝROBCE:** In-house
VYDÁNÍ: V prodeji | **INTERNET:** www.koei.co.uk

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Už šestý titul série na PS2.
_Budgetová cena, kvalitní hra.
_Spousta nových postav a skvělý editovací mód.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR ALENA KLAUDOVÁ

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce

DYNASTY WARRIORS 4: EMPIRES

POPULÁRNÍ SÉRIE POŘÁD NEZTRÁCÍ DECH...

Nejdřív ze všeho se musíme poklonit firmě Koei - velmi dobře totiž ví, jak vydojit ze série Dynasty Warriors i tu poslední kapku úspěchu a kvality.

Klíčem k tomu, že Koei tenhle tah zatím vychází, je možná i fakt, že je to jedna z mála vývojářských firem, které naslouchají svým zákazníkům a zohledňují v dalších dílech jejich přání. Empires jsou stand-alone datadiskem ke čtvrtému dílu Dynasty Warriors a slušně se mu daří dodat věrným fanouškům série další porci mečů a kopí. Ačkoliv se všechno odehrává v ještě menším království, než tomu bylo v předchozích dílech, hratelnost neztratila nic ze své intenzity.

Opět ovládáte extrémně silného bojovníka, který dokáže rozdrtit 350 protivníků bez mrknutí oka (i když někteří nepřátelští generálové jsou taky pěkně tuhým oříškem) a hra opět používá osvědčený engine (jen trošku vylepšený a umožňující více detailů a nové terény) a tu samou rockovou muziku burácející na pozadí bitev. Dočkáte si však i řady vylepšení, která zaručují, že u tohoto datadisku strávíte nejednu příjemnou hodinku. Přibyly například některé strategické i RPG elementy - před každou bitvou můžete učinit různá rozhodnutí, jako například zda podplatit protivníkova generála. Také je možné zapojit do bitvy zajaté nepřátele a přinutit je bojovat za vás. I multiplayer doznal změn - snáze se ovládá, útočící vojáky můžete posílat do protivníkovy obrazovky, k vyzkoušení tu je spousta nových postav a v editovacím módu si můžete vytvářet nekonečné variace vlastních hrdinů. ■

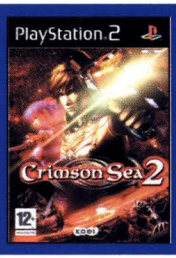
VERDIKT

VERDIKT

SHRNUTÍ

Zatímco grafická a zvuková stránka hry byla vylepšena jen mírně, hratelnost je stále stejně skvělá a drobné změny a vylepšení činí z tohoto datadisku další skvělou hru série Dynasty Warriors. Válka i její jednotlivé bitvy jsou možná hrozná věc, ale pokud je to tak zábavné, jako v téhle hře, nemáme si na co stěžovat.

83 PROCENT



CRIMSON SEA 2

INFORMACE

VYDAVATEL: Koei | **VÝROBCE:** In-house
VYDÁNÍ: V prodeji | **INTERNET:** www.koei.co.uk

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Původně určené pro XBox.
_Nabízí skvělý a poutavý příběh.
_Příběh se odehrává dva roky po původní hře.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR ALENA KLAUDOVÁ

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce

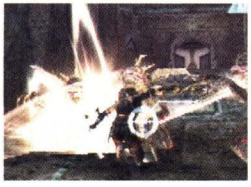
CRIMSON SEA 2

KOEI POSTAVILA NA VRATKÝCH ZÁKLADECH DALŠÍ VIDEOHERNÍ SÉRII.

Vývojáři se opět snažili zapracovat na chybách z předchozích dílů, a tak tu namísto špatného ovládání a mizerné kamery, která nás dostávala do neřešitelných situací, tentokrát máme plynule ovladatelnou postavu a volně se pohybující kameru.

Nejspíš jste přesvědčeni, že *Crimson Sea 2* je jen další z řady nenápaditých akčních rubaček, ale věřte nám - pokud jí dáte šanci, budete překvapeni hloubkou příběhu, který se před vámi během hry odvíjí. Překvapivé zvraty, propracované charaktery postav - to všechno tu je, ale závěrečné rozuzlení se skrývá až za oponou posledního z nějakých 60 levelů. Samotná akce probíhá v očekávaném duchu - odevšad se na vás řítí hordy protivníků nazvaných „The Menace" a vy se je snažíte zlikvidovat zbraněmi ze svého arzenálu - od upgradovatelných střelných zbraní až po ostré létající břity. Používat můžete i takzvané Neopsionics, speciální magické síly umožňující vám manipulovat s prostorem i časem.

Zní to skvěle, ale má to i své chybičky. Například nemůžete přeskočit ani vyskočit na žádný objekt ve hře a ani variabilita nepřátel nestojí za moc. Dvakrát zábavné nejsou ani mise, v nichž musíte shánět předměty. ■



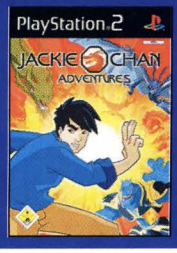
VERDIKT

VERDIKT

SHRNUTÍ

Koei pomalu staví základy další nekonečné série, ale ještě je třeba na tom tvrdě zapracovat. Pár drobných vylepšení a budeme tu mít mnohem zajímavější titul. Pokud vám ale vyhovují nádherné animace, epický příběh se spoustou překvapení a velká porce frenetické akce, která vám nedovolí polevit v ostražitosti, měli byste tenhle titul mít už dávno doma.

67 PROCENT



JACKIE CHAN ADVENTURES

INFORMACE

VYDAVATEL: Atomic Planet | **VÝROBCE:** Sony
VYDÁNÍ: V prodeji | **INTERNET:** www.playstation.com

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Jediná oficiální hra nejslavnější kung-fu hvězdy světa, Jackieho Chana.

_Vytvořené podle oblíbeného kresleného seriálu.

_Sbírejte talismany a odemykejte nové Jackieho schopnosti.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI

AUTOR
JIŘÍ FEŘTEK

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce

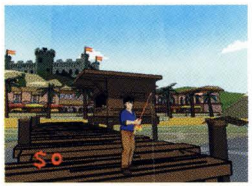
JACKIE CHAN ADVENTURES

SONY PŘED VÁNOCI CHYSTÁ NE TŘI, ALE ČTYŘI PLOŠINOVKY!

Ne, tohle nemá cenu zapírat, to se stejně neutají. Tak za prvé. Tahle hra vychází jen do počtu. Sony sama vydává v rozmezí dvou měsíců hned TŘI další plošinovky pro děti a všechny jsou o několik kategorií jinde. A za druhé. Tuhle hru chápeme jako „specialitu" určenou fandům nikoliv Jackieho Chana, ale *kresleného televizního seriálu* s Jackie Chanem v hlavní roli. A protože, pokud se nemýlíme, tenhle seriál u nás nikdy neběžel, zbytek recenze je tak nějak zbytečný.

Můžeme stokrát slyšet argument o tom, že je hra určena pro děti kolem šesti let, ale ten u nás neobstojí - stejně staré hráče jsme totiž viděli *dohrát* celého *Jak & Daxtera*. Tak proč utíkat od zodpovědnosti? *Jackie Chan Adventures* je naprosto nevýrazná hra postavená na sbírání tuctu talismanů a navíc s doslova hnusnou grafikou (když už kreslený styl, tak od profíků ve *Sly 2*, díky), jejíž jediným pozitivem může být několik miniher určených pro EyeToy.

Ale to je trochu málo. Kdyby tahle hra vyšla pro PSone, nic zásadního by se na našem názoru nezměnilo. Neuspěl by totiž ani tam. Je nám líto. ■



VERDIKT

VERDIKT

SHRNUTÍ

Téhle hře říkáme jasné ne. A řekne jí to i šestileté dítě, které si třeba *Sly 2* (nebo *Manhunt*, proč to nepřiznat) užije mnohem více. Jasně, v případě, že z nějakého šíleného důvodu uctívá stejnojmenný kreslený seriál, možná bude nutné pár desítek procent připočíst. Sice si pak hru skvěle užije, ale na její kvalitě to nic nemění. Jó děti, ty se zabaví lecčím...

19 PROCENT

NBA LIVE 2005

INFORMACE

VYDAVATEL: EA Sports | **VÝROBCE:** EA Sports
VYDÁNÍ: Říjen | **INTERNET:** www.koeigames.com

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Fantasticky propracovaný režim All Star Weekend se smečovací soutěží.

_Vylepšená grafika především co se týče podob hráčů.

_Zdokonalený manažerský systém Dynasty (viz *NHL 2005*)

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
ŘÍJEN

AUTOR
PETR STRÁNKÝ

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce

NBA LIVE 2005

TAHLE HRA DO KOŠE NEPATŘÍ. TO JSOU ALE FÓRY, CO?

Série *NBA Live* je asi trochu nepravem ve stínu u nás oblíbenějších fotbalových a hokejových sérií, ale na druhou stranu, co má říkat *Madden NFL*, nebo dokonce *Rugby*? Nemá cenu se hádat o prodejnost, musíme být féroví a podrobit i basket stejnému testu jako ostatní tituly, byť na menším prostoru.

Tak tedy, věřte nebo ne, ale podobně jako FIFA se letos vydařila i NBA a patří mezi nejlepší díly, které jsme z téhle série hráli. Přináší hodně novinek a nemyslíme teď jenom smečovací soutěž v rámci nečekaně propracovaného režimu All Star Weekend, ale i změny, které se dotýkají samotné hry - ta nám teď připadá o něco plynulejší, asi hlavně kvůli předělaným pohybům, díky kterým máte větší svobodu (obzvláště ovládáte-li ty nejlepší hráče). Ostatně to neplatí jen na zemi, ale i ve vzduchu, díky novému systému Freestyle Air. Máme sice i pár výhrad a nechápeme hodnocení nejlepšího hráče ligy, Tima Duncana (jen 89?), ale ono vlastně není co řešit - *NBA Live* nemá žádného konkurenta a je tedy „bez práce" nejlepším basketbalovým simulátorem na trhu. Ale protože EA této situace nezneužívá a na zdokonalování hry neustále pracuje, můžeme ji jen doporučit. ■

VERDIKT

VERDIKT

SHRNUTÍ

Jak říkáme. Možná to není nejoblíbenější sport Čechů, ale tohle je každopádně jedna z nejlepších basketbalových videoher. Pokud vás basket zajímá, není co řešit a pokud zas tak moc ne, možná vás zaujme alespoň skvělý All Star Weekend. Proti *NBA Street* a *NBA Ballers* jde o seriózní simulaci, na to nesmíte zapomenout!

83 PROCENT

PLAYLIST

VELKÁ PĚTKA

ŽÁNR
STŘÍLEČKY

01 Time Crisis 3
02 Police 24/7
03 Gradius V
04 Rez
05 R-Type Final

ŽÁNR
SPORTOVNÍ HRY

01 Pro Evolution Soccer 4
02 Smash Court Tennis Pro T2
03 Tiger Woods 2003
04 Tony Hawk's Underground
05 World Champ Snooker

ŽÁNR
STRATEGIE/ ADVENTURE

01 GTA: Vice City
02 Tenchu: WOH
03 Hitman 2
04 Final Fantasy X
05 Freedom Fighters

ŽÁNR
LOGICKÉ/ PARTY

01 Parappa The Rapper 2
02 Aqua Aqua
03 FreQuency
04 Super Bust-A-Move
05 Singstar

HRA	ČÍSLO	SKÓRE	» CO ŘÍKÁME...
Ace Combat 4		80%	Jeden z mála leteckých simulátorů pro PS2. Díky, Namco!
Airblade		75%	Simulace skateboadu v budoucnosti. Takže vlastně vznášedel.
Amplitude		91%	Výborná logicko-hudební záležitost pro fajnšmekry.
Ape Escape 2		80%	Pokud máte rádi plošinovky a nemáte tohle, jste opice.
Baldur's Gate: Dark Alliance II	1	78%	Velmi povedené akční RPG vhodné především díky kooperaci.
Beyond Good & Evil		92%	*Legend of Zelda* na PS2, pro dospělé a s fotoaparátem.
Burnout 2: Point Of Impact		91%	Arkádové závody se skvělou atmosférou.
Burnout 3	4	92%	Jednoznačně nejlepší závodní arkádová hra s rozsáhlou nabídkou režimů a podporou online. Nadzvuková rychlost, masivní bouračky a prvotřídní zábava.
Castlevania	1	71%	Ne tak dobré, jak jsme doufali, ale v zásadě uspokojivé.
Colin McRae Rally 4		91%	Čistokrevné rallye závody.
Conflict: Desert Storm 2		87%	Politicky kontroverzní, ale především herně kvalitní.
Conflict Vietnam	4	75%	Pro nováčky trochu nepřátelské, ale vyplatí se vydržet.
Crazy Taxi		79%	Kdyby to bylo levnější, neměli bychom výhrad.
Dark Chronicle		89%	Kombinace síly a čisté energie.
Dead Or Alive 2		81%	Obstojná bojovka s obrovskými řiadry.
Deus Ex		87%	Výtečný tech-noir thriller s výhradami k rychlosti.
Devil May Cry		87%	První a jasně nejlepší díl skvělé bezmyšlenkovité řezačky.
Disgaea: Hour of Darkess	3	90%	Není nic lepšího než RPG a tahle hra patří mezi ty nejkvalitnější.
Enter The Matrix		77%	Žádný zázrak - ještě o něco horší než film. Ale úplně špatné to není.
Escape From Monkey Island		80%	Jedna z mála PS2 adventur. Výborná.
ESPN Int Track And Field		83%	Nejlepší atletická hra.
Eye Toy: Play		87%	Lekce z originálního designu hry. Fantazie.
Eye Toy: Groove		81%	Energická a pulzující hratelnost. Taneční hra bez podložky.
FIFA 2004		78%	Celkem slušná hra, jejíž problém je v tom, že existuje jedna lepší.
Final Fantasy X		91%	Desátý díl série a stále žádná změna - kvalitní příběhové RPG s úžasnou grafikou, které čeká, až ho nějaké jiné RPG překoná. Výtečná hra, nejen díky zajímavému systému soubojů, zbraní a party. Vřele doporučujeme i těm, kdo nejsou v sérii sběhlí...
Final Fantasy X-2	1	84%	Zajímavá hra, která ovšem částečně ztratila kouzlo série.
Forbidden Siren	1	89%	Skvělá hororová adventure. Oh my god...
Formula One 2003		78%	Jedna z lepších simulací F1. Ovšem k dokonalosti má daleko.
Freedom Fighters		89%	Asi nejlepší týmová akční hra, která je na trhu, což vůbec není divu - je totiž od lidí, kteří mají na svědomí *Hitmana 2*. Tenhle pokus jim vyšel stejně dobře, pustíte se do toho a nemůžete přestat. Výborné.
Fight Night 2004	2	81%	Nejlepší boxerská simulace na PS2. Jen to ovládání mohlo být lepší.
Ghosthunter		69%	Vypadá skvěle, hraje se slušně, ale má spoustu chyb.
Grand Theft Auto III		98%	Bez *GTA3* by nebyla PS2 tak populární. Znamená to tedy, že je to náš nový Mario? Každopádně je to první a jediná hra, která zkombinovala arkádové závody se střílečkou a trochu do toho ještě zamíchala RPG. Naprostý vrchol hratelnosti...
GTA: Vice City		97%	„Vždyť je to úplně jako *GTA3*, ale s motorkami a v 60. letech!" Ano, je to tak. Úplně jako GTA3. Ale to je ta nejlepší zpráva. Vice City má o bod méně protože už to není revoluce. Ale jako hra obstála naprosto shodně. Vrchol hratelnosti... znovu!
Gran Turismo 3: A-Spec		91%	Nejlepší realistické závody všech dob. Třetí díl má novou grafiku a opět fantastické ovládání. Ovšem *GT4* se nezadržitelně blíží a podle všeho bude po všech směrech ještě mnohem lepší. Série, která je zosobněním kvality v tomto žánru!
Gran Turismo Concept		62%	Skvělá, hratelná, ale vlastně naprosto zbytečná.
Half-Life		89%	Brilantní a zábavná, ale už nikoliv tak revoluční jako dříve.
Harry Potter		69%	Nijak zvláště nás za srdce nevzala, ale špatné to není!
Headhunter		75%	Zábavná adventure, opět trochu sražená malými chybami.
Herdy Gerdy		80%	Krásné, originální a hratelné, bohužel také místy dost frustrující.
Hitman 2: Silent Assassin		89%	Je plešatý, ale rozhodně se mu nesmějte. Je totiž nájemný vrah. A umí to dobře s mnoha různými zbraněmi. První díl byl rozporuplný, tohle už je vrchol žánru - není to nic bezmyšlenkovitého a kromě akce budete muset hodně přemýšlet. Tak to má ale být!
Hitman Contracts	3	93%	Vysoká hratelnost, inteligentní ovládání, pestré mise, efektní podívaná - co byste ještě chtěli víc? Sečteno a podtrženo, je to nepochybně jedna z nejlepších her tohoto roku.
I-Ninja	1	80%	Tak zábavné, jak asi může být zábavný ninja zralý na psychiatra.
Indiana Jones: Emperor's Tomb		75%	Solidní Tomb Raiderovka. Nic víc, nic míň.
Jak II: Renegade		91%	Pokračování první opravdu kvalitní plošinovky na PS2. Stojí za to!
Jak And Daxter		83%	První opravdu kvalitní plošinovka na PS2. Stojí za to!

HRA	ČÍSLO	SKÓRE	» CO ŘÍKÁME...
James Bond Agent Under Fire		84%	Úvodní díl bondovské trilogie. Zábavná, byť nijak výjimečná střílečka.
James Bond: Nightfire		83%	Opět zábavná bondovka, opět ničím výrazná.
Kingdom Hearts		87%	Square se dal do kupy s Disneyem a vymysleli úchvatný příběh, který by na první pohled neměl fungovat, ale funguje. Dokonce i Goofy tu je tvrdý chlapík! Po tom jsme vždycky toužili! I ti, kdo jinak Disneye nemusí, by tomu měli dát šanci. Výtečná RPG!
Kill.switch	1	70%	Skvělý nápad, ale není ho tu mnoho.
Klonoa 2: Lunatea's Veil		87%	Malá, ale skvělá a perfektně vyvážená plošinovka.
Legacy of Kain: Defiance		81%	Decentní pokračování stámoucí série.
LMA Manager 2004	2	85%	Vynikající fotbalový manažer.
LOTR: Fellowship Of The Ring		72%	Tolkien se v hrobě neobrací, ale hlavní je, že budou spokojeni hráči.
LOTR: The Two Towers		78%	Nádherné na pohled, trochu stereotypní při hraní.
Madden 2004		89%	Zřejmě nejlepší americký fotbal pro PS2.
Manhunt		78%	Zajímavé, kontroverzní a originální, ovšem jako hra to má své chyby.
Mat Hoffman's Pro BMX 2		82%	Slušná, byť asi dost neoriginální simulace extrémního BMX.
Maximo		85%	Úchvatná hra a remake starodávné 2D hry z automatu.
Maximo VS The Army Of Zin	1	85%	V každém směru úspěšné pokračování.
Max Payne		79%	Můžete tu střílet nepřátele ve z-p-o-m-a-l-e-n-é-m režimu!
Max Payne 2: The Fall of Max Payne		68%	Do značné míry pokažené. Škoda...
MDK2: Armageddon		74%	Pěkné. Ale kdo si to dnes zahraje? Už je to součást historie.
Medal Of Honor Frontline	90	92%	Výborná střílečka, jejíž největší předností je perfektní atmosféra.
Medal of Honor Rising Sun		81%	Frontine - Zachraňte vojína Ryana + Pearl Harbor. A o dost horší.
Metal Gear Solid 2		96%	*Metal Gear* v plné kráse.
MGS2: Substance		81%	Remixová verze s bonusy pro opravdové uctívače série.
Minority Report		70%	Film nebyl špatný a ani tahle hra není špatná. Nic víc!
Mortal Kombat: Deadly Alliance		84%	Důstojné pokračování slavné série. Známe ale lepší bojovky.
Moto GP 3		69%	Motorky na okruzích. Je třeba něco dodávat?
Music 3000		89%	Jednoduchý nástroj na tvorbu hudby.
NBA Live 2004		85%	Realistická košíková. Tenhle sport moc v lásce nemáme, hra ale ujde.
NBA Street Vol. 2		86%	Arkádové pojetí basketu, které pobaví i sportovní ignoranty.
Need For Speed Underground		85%	Přeceňované závody. Ovšem tak či onak se u nich pobavíte!
NHL 2004		89%	Klasika. Dobrý hokej. Co dodat?
NHL 2005	4	89%	Už se zdálo, že seriál NHL míří do gamesnického pekla, ale letošní díl vrací legendu z dílny Ea Sports mezi hemí smetánku. Nejlepší NHL za dlouhá léta, se vším, co jste si mohli přát.
Onimusha Warlords		80%	Vytvořeno lidmi, kteří nám dali *Resident Evila*. Už to je záruka kvality, nebo ne? Zároveň se těhle akční adventuře podařilo zbavit unaveného systému RE a je kombinací této série s *Devil May Cry*.
Onimusha 3	4	85%	Špičkové bojování a skvělá grafika v o něco slabším příběhu, než jsme byli zvyklí. Ale sper to čert, hlavně že démonů jsou hejna.
Pac-Man World 2		60%	Průměrná hra podle legendární předlohy.
Prince of Persia		92%	Tahle hra se v podstatě nesnaží o nic nového a to je to nejlepší, co mohla udělat. Není tu miliarda novinek, prostě přesně víte, co máte dělat. *Sands of Time* svou práci umí. Perfektní!
Project Eden		85%	Kombinace akční hry s puzzle - vyžaduje bystrý mozek a rychlé prsty. Má zajímavý příběh a skvělou hratelnost tak trochu ve stylu starodávných *Lost Vikings*. Na PS2 velmi originální záležitost.
Prisoner Of War		79%	Celkem zajímavá hra s trochu divnou hratelnost - ovšem originální!
Pro Evolution Soccer 3		97%	S každým zápasem je lepší a lepší! Uhlazená hratelnost, která je jednoznačně nejrealističtějším fotbalovým simulátorem všech dob. Je tam dobrá, že v něm můžete skutečně trénovat, bez toho abyste si museli nasadit kopačky.
Project Zero		81%	Povodený člen žánru survival hororů.
Project Zero II: Crimson Betterfly	2	83%	Jedna z nejlepších a nejstrašidelnějších hororových adventur.
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	4	82%	Skvělá kombinace zbraní a mentálních schopností.
Quake III		82%	Hooodně stará záležitost. Hodnocení odpovídá době kdy byla vydaná, ale popravdě řečeno je tahle hra (i přes trochu zastaralou grafiku) stále dobrá. Její problém je jinde. Existuje celá řada lepších konkurentů - TimeSplitters, Medal of honor, James Bond...
Ratchet & Clank		90%	Výborná zábava pro děti či dospělé, kteří mají srdce.
Ratchet & Clank 2: L&L		82%	Stejně dobrá plošinovka, jen už zkrátka není originální.
Rayman 3: Hoodlum Havoc		83%	My už máme Raymana dost, ale fandové plošinovek si to užijí.
Red Dead Revolver	4	80%	Kdo miluje vůni střelného prachu, ten si užije.

arkádová střílečka | mlátička | first-person střílečka | party/logická | plošinovka | závodní hra | sportovní | strategie/adventure

DVD

FILMY, KTERÉ JSME SHLÉDLI TENTO MĚSÍC.

INFORMACE
» Režie: Peter Jackson
Hraji: Elijah Wood, Viggo Mortensen, Ian McKellen
Rok: 2004
Cena: 799,-

PÁN PRSTENŮ: NÁVRAT KRÁLE

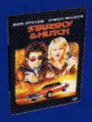
Jako ochutnávka před rozšířenou verzí vychází dvoudisková edice posledního dílu fantasy ságy o putování do Mordoru. Frodo a Sam se konečně dostávají k Hoře osudu, Gandalf, Legolas, Gimli a Araragorn brání Gondor před nekonečnými vlnami zrůdných vojáků a Sauron na to všechno shlíží svým ohnivým okem. Dvě hodiny bonusového materiálu také nejsou k zahození, ale rozšířená verze to ještě není.

SKÓRE 5/5

INFORMACE
» Režie: Todd Phillips
Hraji: Ben Stiller, Owen Wilson, Fred Williamson
Rok: 2004
Cena: 649,-

STARSKY A HUTCH

Horlivý policejní detektiv Dave Starsky a jeho bezstarostný opak Ken Hutchinson tvoří na první pohled nesourodou dvojici, která se musí společnými silami postarat o rozřešení záhady nalezeného utopence. 70. léta nikdy nebyla tak zábavná jako v téhle retro komedii a osvědčení partneři ze Zoolandera dokáží opět rozehrát sérii vtipných scének, které film posunují do jasného nadprůměru.



SKÓRE 4/5

HRA	ČÍSLO	SKÓRE	» CO ŘÍKÁME...
Red Faction		88%	Hra, která je zosobněním všech filmů Arnolda Schwarzenegger, respektive všech světlých okamžiků z těchto filmů. Není to boj týmu, ale jednotlivce, přesto je to skvělá akce, která vám rozpumpuje puls.
Red Faction 2		85%	Více násilí a lepší grafika, ovšem není lepší!
Return to Castle Wolfenstein		92%	Tak trochu *Medal Of Honor* a předělávka slavné hry od id Software (první 3D akce všech dob). I na PS2 se jedná o jednu z nejlepších střileček všech dob. Ve srovnání s *MOH* je více přímočará.
Rez		73%	Fantastická střílečka s neuvěřitelnou originalitou.
Richard Burns Rally	4	86%	Mimořádně realistická závodní hra, ve které si musíte velmi rychle uvědomit, kčemu jsou brzdy a proč se každá zatáčka nedá projet devadesátkou.
Rocky		86%	Daleko více zábavnější boxerská hra než *Knockout Kings*. Na rozdíl od Tysona nebo Alího tu máte svět Rockyho filmů. A funguje to! Jedno z nejlepších použití licence, které jsme byli u videoher svědky.
Secret Weapons Over Normandy		82%	Mírně sporná hra, ovšem vzácný žánr, takže boduje!
Socom II: US Navy Seals	2	85%	Vylepšená online střílečka se skvělou týmovou akcí.
Shadow Of Memories		89%	Inteligentní a originální RPG adventure.
Shinobi		70%	Docela obstojný pokus o remake automatové hry z 80. let.
Shellshock Nam 67	4	83%	Brutální střílečka honosící se těmi správnými uniformami.
Silent Hill 3		78%	Skvělá adventure. Jen je bohužel horší než ty předchozí.
Simpsons Hit and Run		81%	Sotva originální, ale zábavná hra s Homerem v hlavní roli.
Singstar	3	80%	Singstar vykročila na zcela nové území, ale učinila tak s vervou
Sly Cooper		80%	Tak trochu podceňovaná plošinovka říznutá špiónským stylem *MGS*.
Smash Court Tennis Pro Tourn. 2	3	92%	Když se podíváme na všechny nepřehlédnutelné klady téhle tenisové hry, není sebemenší důvod k tomu, aby nezískala jedno z nejvyšších ocenění, které si právem zaslouží.
Sonic Heroes	1	71%	Sporná plošinovka se slavným Sonicem. Ale úplně špatné to není.
Soul Reaver 2: Legacy Of Kain		76%	Solidní, ale trochu nevýrazné.
Soul Calibur II		94%	Pokud se vám líbí představa soubojů s mečem, existuje na PS2 jen jedna jediná volba. Skvělý přírůstek do žánru bojovek (následník *Soul Blade*). Je to natolik dobré, že by ji měl vlastnit doslova každý. Včetně pacifistů!
Spider-Man 2	4	80%	Vedle kopírování filmu se tam vešel i simulátor superhrdiny.
Splinter Cell		83%	Kradmější než *MGS2*. Zajímavá hra.
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	3	86%	Tato hra je spíše luxusně vypilovaná než novátorská, ale i s přihlédnutím k nejlepšímu multiplayeru, jaký jsme kdy na PS2 viděli, musíme uznat, že byste si ji neměli nechat určitě ujít.
Star Wars Starfighter		88%	Oblíbená hra George Lucase. Pokud chcete i vy zakusit X-wingy a TIE fightery, není nutné nadále čekat na nové filmy. Excelentní vesmírná střílečka nejen pro fanoušky Hvězdných válek.
Super Bust A Move		80%	Kultovní dobrá hra, stejně dobrá verze jako všechny ostatní.
Tak and the Power of Juju	4	77%	Učebnicový příklad plošinovky s pohlednou grafikou.
Tekken Tag Tournament		85%	Kultovní sérii neděláš ostudu. Ale nic víc.
Tekken 4		91%	Namco nám konečně dalo to, co jsme nedostali v *Tekken Tag Tournamentu*. Zatím asinejlepší díl celé série - jsme velmi zvědaví kam dál chce Namco jít s pátým dílem. Ovšem pak se podíváte na *Soul Calibur 2* a je vám jasné, co se ještě dá zlepšit...

HRA	ČÍSLO	SKÓRE	» CO ŘÍKÁME...
Tenchu: Wrath Of Heaven		89%	První díl byl naprosto fantastický, druhý to všechno pokazil a třetí se zpátky vrací k tomu, co od série očekáváme. Chtěl jsme jen první díl s PS2 grafikou a dostali jsme snad ještě více. Hodně slušné...
Tetris Worlds		65%	Solidní verze Tetrisu, ovšem značně předražená.
The Getaway		75%	Jedna z nejočekávanějších her na PS2. Slušná, ale čekali jsme víc.
The Great Escape		75%	Celkem pěkná adaptace filmové klasiky.
The Sims Bustin' Out		89%	Výborné pokračování známé série „simulace života".
The Thing		85%	Perfektní střílečka, která si zachovala vše co proslavilo film.
This Is Football 2003		75%	Solidní fotbal, navíc s celkem rozsáhlými manažerskými volbami.
Tiger Woods PGA Tour 2004		83%	Jednoznačně nejlepší golfový simulátor na PS2. Tečka!
TimeSplitters		87%	Kvůli téhle hře si musíte koupit multi-tap.
TimeSplitters 2		92%	Jsme dodnes šokovaní, jak skvělá tahle hra je. Pokud chcete čistokrevnou kvalitní FPS, navíc s fantastickými možnosti multiplayeru, tohle je jistá volba. Hráli jsme ji opravdu hodně a myslíme, že je téměř stejně dobrá, jako legendární GoldenEye na N64.
Time Crisis 2		75%	Je opravdu lepší než první díl? Tím si nejsme jistí. Rozhodně to však je věrná konverze automatové verze Namca. Pěkná záležitost pro vaši světelnou pistoli. Jenže je tu třetí díl, takže jí zkrátka nemůže patřit prvenství.
Time Crisis 3		89%	Ačkoliv je téměř nemožné hru dokončit vzhledem k tomu, že vás „hra" ke konci trefí okamžitě po vašem vykouknutí zpoza rohu, přesto je to skvělá záležitost. Skrytý režim je pak vlastně samostatnou hrou.
TOCA Race Driver		83%	Závodní hra s unikátním příběhem.
Tomb Raider: Angel Of Darkness		71%	Je to Lara, ale jedna z těch horších.
Tony Hawk's Pro Skater 4		92%	Nejslavnější prkýnkář na svém zatím nejlepším „hřišti". Více humoru a obvyklý výběr skvělé muziky. Ale především výborná a vypiplaná hratelnost pro ty, co se rádi donekonečně překonávají.
Tony Hawk's Underground		90%	Dosti odlišná od ostatních dílů série, ale asi ne dostatečně odlišná na to, abychom jí doporučili každému. Hraje se ale jako sen, má skvělý Story režim a vypadá fantasticky. Takže pokud jste fanoušci Tonyho, jděte do toho!
True Crime		72%	Dobrá. Ale zdaleka ne tak, jak nám slibovali.
UEFA EURO 2004	3	65%	Šampionát ve skvělé grafice, který ale ničím jiným nezaujme.
Virtua Fighter 4		89%	Bojová hra pro lidi, kteří tomuto žánru rozumí a dokážou z ní dostat všechno. Chvíli trvá, než se do ní dostanete, ale jakmile vám sedne, budete jí zbožňovat do konce života. Sega prostě umí!
Virtua Tennis 2		89%	Nejlepší tenisová hra na PS2.
V-Rally 3		78%	Vítejte v režimu kariéry. Zde se můžete utkat s ostatními auty. Ačkoliv se nevyrovná létajícímu skotovi (čti: Colin McRae Rally), tahle rallye hra od Atari není vůbec špatná a zaslouží si vaši šanci.
War Of The Monsters		60%	Hra, která se bude líbit američanům. My ale říkáme NE.
Wipeout Fusion		78%	A co jste vlastně čekali? Je to prostě Wip3out, ale s grafikou odpovídající PS2. Vypadá skvěle! Hra, která dostala PlayStation do klubů se vrací, a to ve staré dobré formě. Hele vole, nemáš na panáka? Nebo aspoň pivko...co?
Worms 3D		86%	Na počátku nesrozumitelná, ale po chvíle stejně dobrá jako ve 2D.
WRC III		91%	Kvalitní rallye hra. Její největší přednosti je ale oficiální licence.
WWE! Shut Your Mouth		90%	Nejlepší wrestlingová hra všech dob. Škoda, že se u nás neprodávají.
XIII		81%	Podceňovaná 3D akce. Má své chyby, ale pobaví a neurazí.

VELKÁ PĚTKA

ŽÁNR
ZÁVODNÍ HRY

01 Burnout 3
02 Gran Turismo 3: A-Spec (P)
03 Colin McRae Rally 04
04 Wipeout Fusion
05 R: Racing Evolution

ŽÁNR
PLOŠINOVKY

01 ICO
02 Sly 2: Band of Thieves
03 Jak II: Renegade
04 Ratchet & Clank
05 Klonoa 2

ŽÁNR
MLÁTIČKY

01 Soul Calibur II
02 Tekken 4 (P)
03 Virtua Fighter 4
04 Capcom Vs SNK 2
05 Dead Or Alive 2

ŽÁNR
FIRST-PERSON STŘÍLECKY

01 TimeSplitters 2
02 Wolfenstein
03 MOH Frontline
04 Red Faction (P)
05 40k Fire Warrior

TOP 20 PLAYSTATION HER VŠECH DOB

1 GRAND THEFT AUTO VICE CITY

Zdaleka nejpádnější důvod proč vlastnit PS2. Nejúchvatnější hra všech dob.

2 METAL GEAR SOLID

V podstatě první špiónská hra. A dosud nepřekonaná. To je, co?

3 FINAL FANTASY VII

Aeris nesmí zemřít. Ne, ona nemůže být mrtvá. Jak by mohla být mrtvá! Nééé!

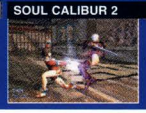
4 PRO EVOLUTION SOCCER 2

Nejoblíbenější hra o nejoblíbenějším sportu. Skvělá záležitost.

5 GRAN TURISMO

Nikdy nezapomeneme na první okamžik, kdy jsme usedli za volant Nissana Skyline.

6 SOUL CALIBUR 2



Nejlepší mlátička všech dob. Bez diskuze. Snad jen předchůdce *Soul Blade* z PSone se jí blíží.

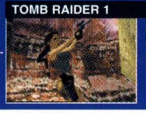
7 ICO

Nádherná hra, která má duši a kterou si koupilo jen několik málo lidí. To má být spravedlnost?

8 RESIDENT EVIL

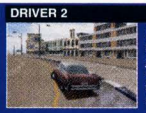
Krev, vnitřnosti, strach, děs. Drsná akční adventura od japonského Capcomu. My chceme další díl!

9 TOMB RAIDER 1



Lara Croft je dnes často terčem posměchu, ale její premiéra na PSone byla velkolepá.

10 DRIVER 2



Každý, kdo si o téhle hře nemyslí, že jde o naprostou klasiku, potřebuje facku. Tanner rulez!

11 SILENT HILL
12 MEDAL OF HONOR FRONTLINE
13 SPYRO: YEAR OF THE DRAGON
14 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
15 BURNOUT 2
16 JAK II: RENEGADE
17 TIMESPLITTERS 2
18 TENCHU: WRATH OF HEAVEN
19 SSX 3
20 RIDGE RACER

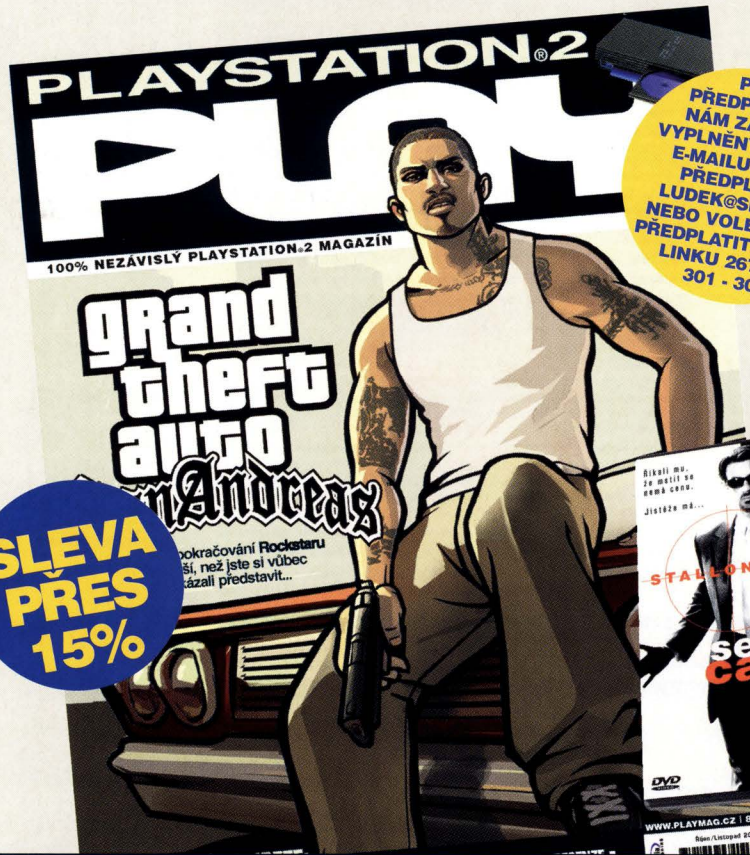
* U sérií je uváděn jen jeden díl, ten nejlepší.

PŘEDPLAŤTE SI JEDINÝ NEZÁVISLÝ PLAYSTATION 2

PŘEDPLAT

NESMÍTE MINOUT!

NECHTE SI DORUČIT NEZÁVISLÝ PLAYSTATION 2 MAGAZÍN PŘÍMO DO DOMU!



SLEVA PŘES 15%

PRO PŘEDPLACENÍ NÁM ZAŠLETE VYPLNĚNÝ KUPÓN, E-MAILUJTE NA PŘEDPLATNÉ LUDEK@SEND.CZ NEBO VOLEJTE NA PŘEDPLATITELSKOU LINKU 267 211 301 - 303

ZAPLAŤTE POUHÝCH 850,- ZA 12 ČÍSEL!

PLAY VÁS INFORMUJE O VŠEM PODSTATNÉM ZE SVĚTA PLAYSTATION 2.

TŘI FILMY ZDARMA!
Každý předplatitel navíc získá k předplatnému tři DVD společně s časopisy.

» PLAY JE NEJPRODÁVANĚJŠÍM NEZÁVISLÝM PS2 MAGAZÍNEM VE VELKÉ BRITÁNII. LOKALIZOVANÁ VERZE NAVÍC TĚŽÍ ZE ZKUŠENOSTÍ PROTŘELÉHO TÝMU ČESKÝCH HRÁČŮ. VÝSLEDKEM JE JEDINEČNÁ VOLBA PRO VŠECHNY HRÁČE, KTEŘÍ CHTĚJÍ DŮVĚRYHODNÉ A ZÁROVEŇ ZÁBAVNÉ RECENZE.

MAGAZÍN V ČESKÉ REPUBLICE

NÉ PLAY

FAX: 267 211 305 E-MAIL: LUDEK@SEND.CZ

ZAVOLEJTE NA PŘEDPLATITELSKOU LINKU

267 211 301 - 303

ANO, CHCI SE STÁT PŘEDPLATITELEM ČASOPISU PLAY!

☐ **PŘEDPLATNÉ NA 12 ČÍSEL - 850,- Kč**

☐ **PŘEDPLATNÉ NA 6 ČÍSEL - 450,- Kč**

Stačí tři jednoduché kroky...

1) Patřičnou sumu zaplaťte složenkou typu C na tuto adresu:
Předplatné PLAY, Send Předplatné, P.O.Box 141,
140 21 Praha 4, tel. 267 211 301-303 (p. Kadlec), ludek@send.cz.
2) Vyplňte kupon na této straně.
3) Kopie složenky (do zprávy pro příjemce napište první číslo, které si předplácíte) i kuponu zašlete též na příslušnou adresu.

ZPŮSOB PLACENÍ SLOŽENKOU
Složenkou typu C postupte patřičnou sumu na níže uvedenou adresu.

ŠEKEM
Vypsaný šek přiložte k tomuto formuláři.

Chcete-li platit jiným způsobem, nebo v případě jakýchkoliv speciálních požadavků (jiné trvání předplatného, placení fakturou apod.), kontaktujte prosím SEND Předplatné, P.O.BOX 141, 140 21, Praha 4 (telefon 267 211 301, 302, 303, send@send.cz)

titul _____

jméno _____

příjmení _____

adresa _____

PSČ _____

telefon _____

ADRESA NA ZASÍLÁNÍ
(vyplňovat jen v případě, že se liší od předchozí adresy, například pokud chcete koupit někomu předplatné jako dárek)

_____

_____

_____

Adresa pro předplatitele na Slovensku je Magnet Press Slovakia, Teslova 12 POBox 169, Bratislava 830 00, telefon 244 454 559, e-mail: magnet@press.sk.
Cena slovenského předplatného je 720 korun za 6 čísel. Bonus DVD filmů se bohužel na slovenské předplatitele nevztahuje.

DESET NEJLEPŠÍCH HERNÍCH MOMENTŮ

DALŠÍ OSLAVA TOHO, CO ČINÍ PLAYSTATION 2 TAK SKVĚLOU. V TOMTO ČÍSLE: MOMENTY, KTERÉ DEFINOVALY NAŠI KONZOLI.

GITAROO MAN
NESMĚLOST V SRDCI

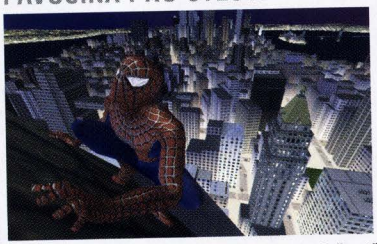
Gitaroo Man je sama o sobě zvláštní hra. Hrajete U1, který se snaží vypořádat s neopětovanou láskou. Naštěstí však zjistí, že je posledním z řady kosmických kytarových hrdinů a použije svůdnou sílu svých hlasivek, aby získal objekt své touhy. Tedy získal by, kdyby mu to další intergalaktické hudební hrozby dovolily. V šestém levelu si dá oraz. Ale co je tohle? Máte jen akustickou kytaru a mezi vámi a milovaným srdcem stojí jen jedna krásná melodie. Čím lépe hrajete, tím blíž je vám, až nakonec budete hrát jako Eric Clapton a ona vám položí hlavu na rameno. Tohle je jeden z vůbec nejněžnějších okamžiků v dějinách her. Samozřejmě se ukáže, že to je Gitaroo Woman a vy spolu budete žít šťastně až navěky, jen vás bude štvát, že je lepší kytaristka - dokážete s tím žít?

METAL GEAR SOLID 2
KOUZELNÁ SMRT

Pokračování skvělého *Metal Gearu* od Hideo Kojimy mnohé zklamalo, nicméně několik scén bylo přesto vskutku famózních a jen málokdo by proti nim mohl něco říct. Například ten okamžik, kdy na Fortune - předurčenou k tomu žít navěky, ale prosící, aby její utrpení již skončilo - střílí celá četa. To je okamžik naprosto úžasný a jistě si zaslouží být označen za jeden z nejúchvatnějších v dějinách PS2. Kulky jí prolétávají kolem hlavy, jejich trajektorie se křiví, aby jí nezranily, a ona stojí obrácená čelem k větru se skleněným pohledem v očích. Vznešený a emocemi nabitý okamžik, nezkažený kýčem.

Come, put me out of my misery!

SPIDER MAN 2
PAVUČINA PRO ŠTĚSTÍ



Tohle je docela čerstvá záležitost, ale rozhodně patří mezi to lepší, co se na PS2 objevilo - při šplhání po newyorských mrakodrapech si navíc uvědomíte, že jen málo her působí takhle živě. Je to zároveň jedna z mála her, které jsou tím lepší, čím víc je hrajete, neboť se naučíte ovládat neuvěřitelně subtilní změny směru, stejně jako četné způsoby, jak instinktivně použít svou pavučinu tak, abyste to nenapálili přímo do mrakodrapu. Díky vývojářům Treyarch teď už každý majitel PS2 ví, jaké je to být pavoučím mužem. Aniž by nás v reálném životě pronásledovali maskovaní gauneři.

POWER ON
WOOOOOOUUUMMM

Pamatujete, když jste poprvé zapnuli PlayStation 2? Úžasný okamžik, že? Vypadalo to nějak takhle: PlayStation 2 je opravdu VELMI OPATRNĚ vybalena z krabice. Rozhodli jste se jí postavit na výšku (je to přece novinka a takhle to vypadá vážně lépe), pohráli jste si s otáčejícím se logem, vzali do ruky disk s *Ridge Racer V* a připraveni na životní zážitek stiskli tlačítko ON. Nic se nestalo. Našli jste vypínač na zadní části a teď už to šlo. Vysunul se šuplík na CD a na obrazovce se mezitím objevilo to nádherné modré světlo a wooooooouuuooommm... logo PlayStation 2.

Tento zvuk byl počátkem nové éry a vám poskytl vzrušený, mírně nervózní pocit, že uvnitř se skrývá další část videoherní revoluce. Samozřejmě, že to takhle nikdy nebylo, ale přesto: mohlo to tak být - skvělý herní moment na PlayStation2, jehož jsme všichni byli svědky.

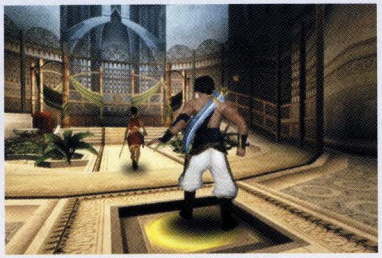
GTA: VICE CITY
ČTYŘKA DŘEVO

Tommy Vercetti je fakt cool týpek. Ať už má na sobě cokoli (třeba béžový oblek, samozřejmě s vyhrnutými rukávy), havajskou košili nebo dokonce kostkované golfky - vypadá opravdu COOL. A právě v posledním jmenovaném ohozu vyrazil na zmíněnou misi ve *Vice City*. Celé to vypadá nějak takhle: převlečete se a jdete do golfového klubu - jenže tady musíte nechat všechny své zbraně na vrátnici. Jak ale splní svou misi a zabije určeného týpka? Jednoduše: popadne golfovou hůl a použije ji tak, jak jsme si všichni tajně přáli - jako zbraň. Nicméně když konečně najdete cíl, ujede vám v golfovém vozítku. Následuje úchvatná honička po bunkrech a skrýších. Samozřejmě, nebohou oběť dříve či později dostihnete a všechno dopadne dobře. Úžasné.

BEYOND GOOD & EVIL
LÁSKA ZVÍTĚZÍ

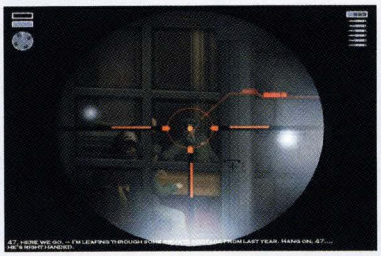
Jsme velcí drsní chlapi, pro které emoce znamenají slabost a tudíž selhání. Proto nás tenhle okamžik opravdu překvapil. Po hodinách strávených infiltrováním nepřátelských základen, honičkách ve vznášedlech a odhalování tajemných spiknutí naší hrdince zavolají z jejího sirotčince - byl napaden. Pey'J, její strýček, náhle zmizel a když ona konečně dorazí na místo, nachází jen spoušť. Sirotčinec na majáku je zničen a všechny děti jsou pryč. Její svět, a tudíž i náš, se nachází v ruinách. Zvolila si cestu dobrodružství a tak ztratila vše. Dokonce ani filmy *Pán prstenů* neměly odvahu zničit Kraj, a tohle je přitom jen počítačová hra s roztomilými postavičkami. Pak si ale všimnete věrného psího přítele jménem Woof a následuje nejkrásnější scéna opětovného setkání ženy a psa - hrdinka vezme psa do náruče a úchvatně jej obejme. Pokud vás tenhle okamžik nedožene k slzám, pak se držte her plných válek, smrti a aut a nikdy, nikdy se nedívejte na západ slunce. Protože, ano, máte pravdu, západy slunce jsou nuda.

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME
„ANO VAŠE VÝSOSTI, SETKÁME SE V LÁZNÍCH!"



Samozřejmě. Výše uvedený citát odkazuje ke slovní výměně mezi princem a Farrah ve hře *Prince of Persia*. Narozdíl od jakýchkoli jiných dvou postav v dějinách, tihle dva se přátelili jako normální lidé. Jejich vztah odehrávající se na obrazovce byl naprosto věrohodný, asi jako vztah mezi Georgem Clooneym a Jennifer Lopez v *Zakázaném ovoci* nebo jakémkoli jiném filmu, kde ženská postava trefně odráží poznámky chlapa, ovšem vy dobře víte, že ještě proto nejsou na stejné úrovni. Výše uvedený citát je z okamžiku, kdy víte (a věříte), že mezi nimi vzniká milostné pouto. Ano, dvě postavy z videohry se do sebe zamilovaly. Princ a Farrah byli donuceni jít odlišnými cestami a Princ si může jen domýšlet, co mu Farrah chtěla říct. Skutečně neuvěřitelně propracované postavy.

HITMAN: SILENT ASSASSIN
ZAVOROTKO MUSÍ ZEMŘÍT



Předposlední mise a vy se opět ocitáte v Sankt Petěrburku se sniperskou puškou. Sergei Zavorotko musí zemřít a vy ho máte na mušce ze svého úkrytu v budově naproti. Čistý terč, žádné problémy v dohledu, tak stiskněte spoušť. Do hlavy! Jenže Zavorotko nic. Další dokonalý zásah - nepadl. To je snad gumovej? Dva další zásahy a ten chlap ne a ne zemřít. Asi ho budete muset sejmout zblízka. Vyběhnete z budovy, přeběhnete ulici a vbíháte do jeho doupěte. Jenže tohle není Zavorotko. Je to jen figurína. A vy jste v pasti. Připravte se na společnost; dostali vás a teď si s vámi budou hrát. No, ještě se z toho můžete dostat, a to tak, že zabijete úplně všechny. A o tom to taky je. John Woo je možná už měkota, naštěstí máme *Hitmana* a všechno je OK.

TIGER WOODS 2004
HO-LIN-WAN

V Japonsku když trefíte při golfu jamku na jediný úder (tedy „hole in one"), musíte ostatním hráčům koupit drahé dárky - proto se proti hole in one japonští golfisté pojišťují. V Americe tak šílení nejsou! Prachy jsou prachy a 1+1 je stejně na Wall Street jako v Timbuktu. Jenže takovému Tigeru Woodsovi jsou takovéhle věci ukradené, toho zajímá jen to, jak ten míček nejlépe napálit - a stejně na tom budete v téhle hře i vy, až se vám podaří odpálit ten bílý kulatý nesmysl na nějakých 250 metrů a on dopadne a hezky se dokutálí do dírky, kterou mu příroda předurčila. Protože v téhle hře jsou takovéto zásahy možné, pokud a) dokážete číst pohyb větru a podle toho to trefit nebo b) máte neuvěřitelné štěstí. Sice k nim dochází častěji, než je věrohodné, což ovšem hře nikterak neubírá na přitažlivosti. Navíc se z nich můžete těšit a nemusíte nikomu nic kupovat.

PRO EVOLUTION SOCCER 3
PRVNÍ LÁSKA

Beckham proniká po křídle, rozhlíží se, komu by odcentroval, ale míč mu bere Lizarazu. Postupuje vpřed a nahrává Zidanovi... ten obchází Gerrarda a přihrává Vierovi... Pires si říká o přihrávku. Henry nabíhá... Pires ho vidí... ale do skluzu jde Stevie G. Přihrává Campbellovi, ten dává Nevillovi... Beckham si říká o přihrávku a dostává ji. Vidí Heskeyho a posílá mu míč do běhu. Vypadá to krásně. Heskey dává na Owena... ten střílí... tyč! Scholes si běží pro odražený míč a posílá zpět Rio Ferdinandovi, který dává Coleovi, ten obchází protihráče... vidí nabíhajícího Owena... Rychle! L1 a △ pro načechraný míč... Owen si ho zpracovává a GÓÓÓÓÓÓÓÓÓÓÓL!

Nikdy nezakusíte tak magický pocit, jako když jste vstřelili první gól v Pro Evo!

TIP STATION

Pět pečlivě vybraných stran ze specializovaného návodového magazínu TipStation. V každém jeho čísle najdete desítky návodů a stovky cheatů.

Více o něm na straně 91!

» 86 CHEATY

» 88 BURNOUT 3

AUTOR
LUKÁŠ KOLÍNSKÝ «

CATWOMAN

Doplnění energie
Zapauzujte hru, držte L1 a L1 a stiskněte ⊡, △, nahoru, dolů

Jiný kostým
Znovu zapauzujte hru a podržte L2 a R2. Pak zmačkněte △, nahoru, křížek, ⊡, △, ◎, →

Odemčení trezoru
Zadejte jako Vault kód 1940, což je rok, kdy poprvé vyšel komiks Catwoman. Všechny galerie budou odemknuty a komiks bude mít nové změny. A ještě něco - pokud se hry v hlavním menu nějaký čas vůbec nedotknete, Catwoman zatancuje!

NOVÉ CHEATY

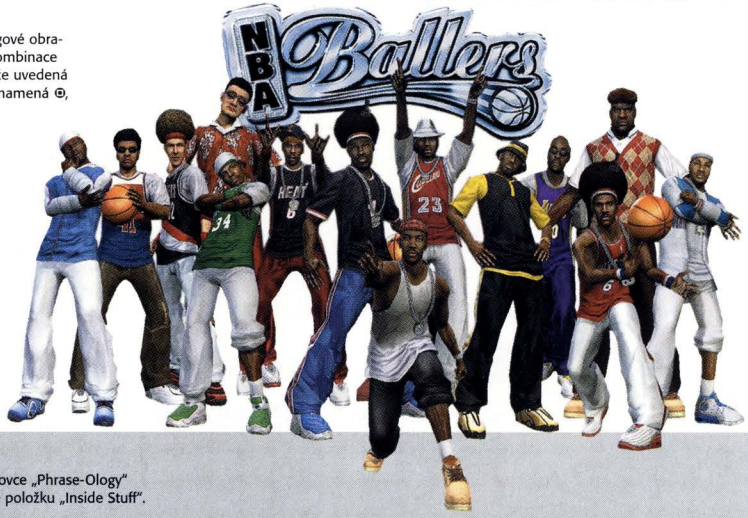
NBA BALLERS

Arkádový basketbal od Midway nemá chybu. S naší pomocí si ho můžete udělat ještě lepší. Cheaty, bonusy, kódy. Je to na vás.

Seznam cheatů
Následující kódy zadávejte na loadingové obrazovce, kde se objeví ikonky. Různé kombinace ikonek odemykají různé věci, čísla níže uvedená znamenají počet stisků - první číslo znamená ⊡, druhé číslo znamená △ a třetí ◎.

Jiné oblečení: 1-2-3
Kojenecký režim: 4-2-3
Režim velké hlavy: 1-3-4
Zapnout oheň: 7-2-2
Zapnout super bloky: 1-2-4
Zapnout super strkání: 3-1-5
Vylepšené pohyby: 5-1-2
Skvělé držení: 3-3-2
Dětský režim: 4-3-3
Papírový režim: 5-3-7 or 5-2-7
Hrajte jako agent: 5-5-7
Hrajte jako byznysman: 3-0-0
Hrajte jako trenér: 5-6-7
Hrajte jako sekretářka: 5-4-7
Režim Pigmy: 4-2-5

Náhodné pohyby: 3-0-0
Turnajový režim: 0-1-1
Ukazatel úspěšnosti střel: 0-1-2
Mládežnický režim: 4-4-3



HESLA

Následující hesla zadávejte na obrazovce „Phrase-Ology" (nejprve si založte profil a pak zvolte položku „Inside Stuff". Těšte se na hodně zajímavé bonusy!

ZADANÝ TEXT	BONUS
nba ballers true playa	Všichni hráči
diesel rules the paint	Alternativní dres Shaquilla
killer crossover	Alternativní dres Iversona
the answer	Iversonovo studium
zo	Alonzo Mourning
rising sun	Amare Stoudamire
Stylin & Profilin	Baron Davis
celtics dynasty	Bill Russell
towers of power	Bill Walton
24 seconds	Chris Webber
clyde the glide	Clyde Drexler
rim wrecker	Darryl Dawkins
in the paint	Dikembe Mutumbo
dunk fest	Dominique Wilkins
the ice man cometh	George Gervin
bring it	Jalen Rose
pass the rock	Jason Kidd
give and go	Jason Williams
Stop Drop and Roll	Alternativní dres Stackhouse
court vision	John Stockton
one on one	Julius Erving
special delivery	Karl Malone
ice house	Dům Devonshire Karla Maloneho
holla back	Kevin McHale
Japanese steak	Kobe Bryant
hoosie	Larry Bird
spree	Latrell Sprewell
king james	Lebron James
laker legends	Magic Johnson

ZADANÝ TEXT	BONUS
manu	Manu Ginobili
student of the game	Michael Finley
rags to riches	Nene Hilario
Ain't No Thing	Alternativní dres Robertsona
pistol pete	Pete Maravich
fast forward	Rashard Lewis
bring down the house	Rasheed Wallace
all star	Ray Allen
From Downtown	Alternativní dres Millera
rip	Richard Hamilton
The Chief	Alternativní dres MParishe
playmaker	Scottie Pippen
nice yacht	Jachta Scottieho Pippena
juice house	Speciální filmeček #1
nba showtime	Speciální filmeček #2
Cold Streak	Speciální bota #2
platinum playa	Stephon Marbury
ankle breaker	Steve Francis
Rising Star	Alternativní dres Francise
hair canada	Steve Nash
make it take it	Tim Duncan
living like a baller	Tracy McGrady
world	Wally Szczerbiak
Penetrate and Perpetrate	Walt Frazier
old school	Wes Unseld
hall of fame	Willis Reed
wilt the stilt	Wilt Chamberlain
center of attention	Yao Ming
prep school	Škola Yao Minga

CHEAT MĚSÍCE

CONFLICT: VIETNAM

Nesmutněte, už nemusíte umírat! Stačí aktivovat cheat menu a k dispozici máte celou řadu skělých podvodů...

Zůstaňte v hlavním menu a stiskněte postupně následující kombinaci: L1, R1, L1, R1, ⊡, ⊙, ⊙, ⊡, ⊡.

SHELLSHOCK 'NAM 67

Vzpomínáte si na obrazovku s nápisem „stiskněte Start"? Tak právě tam se zadávají následující cheaty.
V zapauzované hře si budete moct přičarovat nějakou flintičku po zadání kódu ↑, ↓, ←, →, ⊙, ⊡, ↑, ↓, ←, →, ⊙, ⊡
Trošičku legrace užijete s cheatem ↑, R2, ⊙, ←, ⊙, ⊡, L2, L1, ⊙, R1
A nesmí chybět ani klasika - nesmrtelnost: R3, L3, →, ←, L1, R1, R3, L3, →, ←, L1, R1
A k čemu by byla zbraň bez munice? R2, R1, ⊙, L2, L1, ↑, R2, R1, ⊙, L2, L1, ↑
Tak už to konečně můžete střihnout do poslední mise. Jen nacvakejte L2, R2, L1, R1, L1, L2, L2, R2, L1, R1, R1, R2

MASHED

Odemčení všeho
V hlavním menu namačkejte ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓.

PSI OPS

Urodilo se nám hodně kódů, proto se musely rozdělit do více sekcí. V hlavním menu najeďte na Extra Content a stiskněte R1. Hra vás přepne do obrazovky s klávesnicí, na které zadáváte kódy.

Super PSI - 456456
Všechny schopnosti - 537893
Nesmrtelnost - 548975
Neomezená munice - 978945
Bezhlaví hráči - 987978

Speciální mise
Up And Over - 020615
Pitfall - 05120926
TK Alley - 090702
Gear Gauntlet - 154684
Bottomless Pit -154897
Tip The Idol - 428584
Gnomotron - 456878
Psi Pool - 565485
Bouncy Bouncy - 568789
Aura Pool - 659785
Panic Room - 76635766
Gasoline - 9442662
Stop Lights - 945678

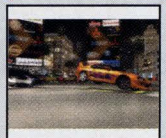
Další režimy
Arcade - 05051979
Spolupráce - 07041979
Temno - 465486
Režim přežití - 7734206

Změna vzhledu
Bikini Marlena - 135454
Sara - 135488
Tonya - 136876
Training Barret1 - 196001
Training Barret2 - 196002
Training Barret3 - 196003
Training Barret4 - 196004
Training Barret5 - 196005
Training Barret6 - 196006
Wei Lu - 231324
Fetish Pyro - 231644
MP1 - 321646
Dock Worker - 364654
Soldier - 365498
Clown General - 431644
Burned Soldier - 454566
Stealth Nick - 456498
General - 459797
Psi Sara - 468799
Jov Leonov - 468987
Urban Nick - 484646
Marlena - 489788
Barrett - 497878
Scorpion - 546546
Training Nick - 564689
Tranquility Wei Lu - 654654
MP3 - 654659
Saranae - 65496873
Suicide Sara - 678999
Jack - 698798, MP2 - 698799
Wasteland Nick - 975466
Dragon Wei Lu - 978789
Labcoat - 998789

STARSKY & HUTCH

Odemčení všeho
Jako jméno na řidičák udejte VADKRAM

JUICED



Do arkádového módu se snadno dostanete napsaním Ping místo svého jména - třeba v dalším díle bude Pong...

PLAY

POKUD NEJSTE NA WWW.PLAYMAG.CZ, PAK PŘICHÁZÍTE O TOHLE VŠECHNO:

ČLÁNKY: Vybrané články z časopisu se objevují i na internetu. Občas zde zveřejňujeme články s výrazným předstihem, někdy dokonce dojde i na články, které se do časopisu nedostanou. Najdete tu tedy exkluzivní obsah!

OBJEDNÁVKA: Chybí-li vám nějaké starší číslo PLAY nebo Tipstationu, zde si ho můžete jednoduše objednat pomocí pár kliknutí a zadání několika údajů. A co víc, za skvělé ceny a v slušné rychlosti. Doplňte si svou sbírku časopisů!

OBSAH: S týdenním předstihem se tu dozvíte, co přesně se v chystaném čísle PLAY dozvíte. Už dost napjatého čekání, tady vše najdete černé na bílém i s obrázkem obálky. A pak už stačí jen našetřit peníze a v pravý den vyrazit do trafiky.

DISKUZE: Pokecejte si s ostatními čtenáři PLAY a hráči, jako jste vy. Podiskutujte na jakékoliv téma a zeptejte se na cokoliv redaktorů PLAY. Zkrátka a dobře, nejste jediný PS2 hráč a tady si můžete vyměňovat názory s ostatními.

HLASOVÁNÍ: Právě na našem webu se můžete zapojit do hlasování na zajímavá téma a zjistit, jak jsou na tom se vkusem ostatní čtenáři? Jaká je vaše nejoblíbenější a nejočekávanější hra? A jak to vidí ostatní? Zjistíte jen na našem webu.

+ NĚCO NAVÍC Do budoucna chystáme na webu i několik dalších zajímavých služeb, mj. třeba i databázi všech her recenzovaných v časopisu s přehledným uvedením hodnocení. Už dost složitého hledání recenze, tady bude stačit zadat hru a hned víte, jaká je!

WWW.PLAYMAG.CZ - JSTE JEDNO KLIKNUTÍ OD HRÁČSKÉHO RÁJE!

BURNOUT 3: TAKEDOWN

STATION

ŘEKLI JSME...

Jednoznačně nejlepší arkádová závodní hra s rozsáhlou nabídkou režimů a podporou online. Nadzvuková rychlost, masivní bouračky a prvotřídní zábava. To je oč tu běží. Takřka bezchybné! Opravdu to je na PS2? Vypadá to jako z PC nebo Xboxu. Neuvěřitelné. PLAY4 - 92%

TROFEJE

Za nejrůznější druhy takedownů získáváte trofeje. Jejich seznam najdete v menu - jsou rozděleny do čtyřech obtížnostních kategoriích. První dvě získáte během chvilky, nejobtížnější Champion vám dá ale zabrat. Zde jsou vysvětlivky.

AUTOR
JAN MODRÁK

Přebíráme to nejlepší z návodu v 15. čísle TipStationu! Pokud tu nenajdete řešení svého problému, zkuste se obrátit na TS - vedle rozsáhlejšího návodu na *Burnout 3* v něm najdete kompletního průvodce dalšími třiceti hrami!

BURNOUT 3: TAKEDOWN

ZÁVODY

Vyhrát první závod je dětsky snadné, ale postupem času obtížnost stoupá. Jak tedy vyhrát?

Jste druzí a musíte se dostat na první místo.

Je-li to nutné, získejte Takedown a Burnout.

Ale dávejte pozor na své auto, ať nenabouráte.

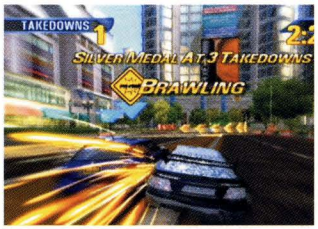
Dostaňte se na první místo a dokončete závod první, ať to stojí co to stojí. Takedowny tu nejsou k vítězství nezbytné, ale pokud na vás soupeř dotírá, občas se hodí zpomalit a dát mu co proto. Koneckonců, získáte tím turbo, které vám pomůže dostat se na přední příčky, popřípadě zvýšit svůj náskok. Doporučujeme se ale držet ostatních účastníků závodu a před pokusem o rozhodující únik nejprve získat čtyřnásobné turbo. Pak je získání náskoku o mnoho jednodušší a máte i šanci ho neustálým zrychlováním a nebezpečnou jízdou v protisměru či blízkosti civilních aut udržet. Ovšem pozor, nesmíte bourat, pak se násobek vašeho turba sníží (nemluvě o ztrátě části náskoku) a soupeři se na vás řítí jako supi.

Tahle metoda udržování se v pelotonu a rozhodujícího náskoku až se čtyřnásobným turbem je jednou z našich nejoblíbenějších strategií závodění a je použitelná ve všech rychlostních typech závodů, tedy všude kromě Road Rage. Určité odlišnosti tu ale jsou - například v Grand Prix je na místě vzhledem k zdlouhavějšímu závodu trochu větší opatrnost a hodí se soustředit se zejména na začátek - pokud získáte v prvním závodě zlato, v dalších už si můžete dovolit jednou nebo i dvakrát lehce zaváhat. Jinak si všimněte, že je ve většině druhů závodů jeden ze soupeřů výrazně lepší než ostatní - znamená to, že není tak obtížné získat bronzovou nebo stříbrnou medaili, ovšem o zlatou se budete muset poprat. Pokud to jde, není od věci se na tohoto rivala blíže zaměřit.

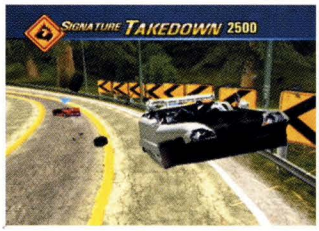
V pozdějších částech hry je bohužel AI soupeřů ve výhodě, takže jediné vaše zakolísání znamená velkou ztrátu, zatímco soupeři vás po vlastní kolizi dojedou velmi rychle a neustále se drží za vámi. Není tu nezbytně nutné jezdit na špici, se špičkou byste však měli být stále v kontaktu a v pravou chvíli zaútočit. Spíše než vyplácat burnout na získání malého náskoku, o který pak chybou přijdete, doporučujeme si jej uschovat na finiš. Koneckonců, jste-li mezi ostatními, díky takedownům můžete počítat s daleko větším burnoutem.

Dalším důležitým pravidlem, na které se často ve frenetické rychlosti hry zapomíná, je používání tzv. Aftertouch Takedown. Někdy se prostě kolizi nevyhnete a pokud nejste poslední a situace je příznivá, nesnažte se rychle přeskočit animaci a vrátit se hned do hry. Naopak, podržením tlačítka L1 záběr zpomalíte a můžete ovlivnit let svého vozu, tak, že způsobíte jeho kolizi se soupeřem.

Co se týče zatáčení, tady si určitě osvojíte vlastní metodu a brzy se naučíte projíždět jakoukoliv prudší zatáčku smykem. Nic moc tím neriskujete - pokud do krajnice nenarazíte v nějaké extrémní rychlosti, jen se po ní sklouznete a ačkoliv vás to lehce zpomalí, kolize nehrozí. Někdy je použití hrazení docela výhodné a rychlejší i bezpečnější, než čisté projetí zatáčky. Jenže nezapomeňte, že *Burnout* není o bezpečnosti, ale naopak o nebezpečnosti - kdykoliv to jde, jezděte v protisměru, kdykoliv to jde, projíždějte co nejblíže civilním autům, kdykoliv to jde, smykujte v zatáčce. A pokud to je možné, pro ještě rychlejší získání turba tyto „druhy" jízdy kombinujte. Risk je zisk.



Rage Road je skutečně lahůdkový režim.



Za Signature Takedown získáte daleko více bodů.

A dostáváme se na první místo! To je rychlost...

Easy

First Car Takedown - Vůbec první Takedown ve hře
First Aftertouch Takedown - První Takedown při zpomaleném záběru po vaší vlastní kolizi
Five Takedowns in a Race - Pět Takedownů v jednom závodě
First Takedown Rampage - Pět Takedownů v řadě bez vlastní bouračky

Advanced

First Revenge Takedown - První pomsta, kdy jste nabourali toho, kdo předtím naboural vás
First Psyche Out Takedown - První Takedown, kdy vynervujete soupeře
First Big Rig Takedown - První Takedown do náklaďáku ve hře
Two Bus Takedowns in a Race - Dva autobusové Takedowny v jednom závodě

ODEMKNUTELNÁ AUTA

Vzhledem k tomu, že začínáte jen se třemi auty, v průběhu hry vás čeká nekonečné odemykání desítek dalších a sestavování kompletní kolekce. Zde je výběr nejzásadnějších aut (včetně popelářského či hasičského náklaďáku) s uvedením toho, co musíte pro jejich získání dokázat.

Ve hře najdete desítky odemknutelných aut.

Tohle auto je skvělé především do režimu Crash!

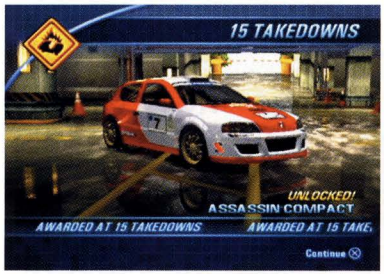
Vyhrajte čtyři zlaté medaile a tahle kráska je vaše!

KATEGORIE COMPACT

Compact Type 1 - Odemknuto od začátku hry
Compact Type 2 - Odemknuto od začátku hry
Compact Type 3 - Odemknuto od začátku hry
Tuned Compact - Vyhrajte zlato v Downtown race 1
Modified Compact - Vyhrajte zlato v Waterfront face-off
Custom Compact - Získejte 10.000 Burnout bodů
Assassin Compact - Získejte celkově 15 takedownů
Compact Prototype - Vyhrajte zlato v Lakeside Getaway face-off 1
Compact DX - Vyhrajte čtyři zlaté medaile
Dominator Compact - Vyhrajte zlato v Kings Of The Road face-off

KATEGORIE MUSCLE

Muscle Type 1 - K dispozici po odemknutí kategorie
Muscle Type 2 - K dispozici po odemknutí kategorie
Muscle Type 3 - K dispozici po odemknutí kategorie
Tuned Muscle - Vyhrajte zlato v Kings Of The Road závodu
Modified Muscle - Vyhrajte zlato v Mountain Parkway face-off 1
Custom Muscle - Získejte 25.000 Burnout bodů
Assassin Muscle - Získejte celkově 30 takedownů
Muscle Prototype - Vyhrajte zlato v Mountain Parkway face-off 2
Muscle DX - Vyhrajte 10 zlatých medailí
Dominator Muscle - Vyhrajte zlato v Lakeside Getaway face-off 2



S touhle kočičkou si užijete spoustu zábavu...

KATEGORIE COUPE

Coupe Type 1 - K dispozici po odemknutí kategorie
Coupe Type 2 - K dispozici po odemknutí kategorie
Coupe Type 3 - K dispozici po odemknutí kategorie
Tuned Coupe - Vyhrajte zlato v Vineyard face-off
Modified Coupe - Vyhrajte zlato v alpine race
Custom Coupe - Získejte 50.000 Burnout bodů
Assassin Coupe - Získejte celkově 60 takedownů
Coupe Prototype - Vyhrajte zlato v Continental Run face-off 1
Coupe DX - Vyhrajte 18 zlatých medailí
Dominator Coupe - Vyhrajte zlato ve Frozen Peak face-off 1

KATEGORIE SPORTS

Sports Type 1 - K dispozici po odemknutí kategorie
Sports Type 2 - K dispozici po odemknutí kategorie
Sports Type 3 - K dispozici po odemknutí kategorie
Tuned Sports - Vyhrajte zlato v Continental Run závodu 2
Modified Sports - Vyhrajte zlato v Continental Run face-off 2
Custom Sports - Získejte 100.000 Burnout bodů
Assassin Sports - Získejte celkově 100 takedownů
Sports Prototype - Vyhrajte zlato ve Frozen Peak face-off 2

A pokud budete dost dobří, dostanete se i k tahači...

Sports DX - Vyhrajte 25 zlatých medailí
Dominator Sports - Vyhrajte zlato v alpine face-off

KATEGORIE SUPER

Super Type 1 - K dispozici po odemknutí kategorie
Super Type 2 - K dispozici po odemknutí kategorie
Super Type 3 - K dispozici po odemknutí kategorie
Tuned Super - Vyhrajte zlato v Island Paradise face-off
Modified Super - Vyhrajte zlato v Golden City face-off
Custom Super - Získejte 200.000 Burnout bodů
Assassin Super - Získejte celkově 150 takedownů
Super Prototype - Vyhrajte zlato v Gold Medal GP
Super DX - Vyhrajte 32 zlatých medailí
Dominator - Vyhrajte zlato v Dockside face-off

KATEGORIE SPECIAL

Oval Racer Special - Získejte všechny signature takedowny
Custom Coupe Ultimate - Získejte všechny „Crash" zlaté medaile
Euro Circuit Racer - Získejte všechny takedown trofeje
Classic Hotrod - Získejte všechny „Special Event" pohlednice
US Circuit Racer - Získejte zlato v Super GP
World Curcuit Racer - Získejte všechny zlaté medaile

KATEGORIE HEAVYWEIGHTS

Heavy Pick-up - Získejte celkově 1.000.000 v Crash režimu
4WD Racer - Získejte celkově 2.000.000 v Crash režimu
SUV Deluxe - Získejte celkově 5.000.000 v Crash režimu
4WD Heavy Duty - Získejte celkově 10.000.000 v Crash režimu
B-Team Van - Získejte celkově 15.000.000 v Crash režimu
Delivery Van - Získejte celkově 20.000.000 v Crash režimu
Tractor Cab - Získejte celkově 30.000.000 v Crash režimu
Lognnose Cab - Získejte celkově 50.000.000 v Crash režimu
City Bus - Získejte celkově 100.000.000 v Crash režimu
Trash Truck - Získejte celkově 250.000.000 v Crash režimu
Fire Truck - Získejte všechny novinové články v Crash režimu

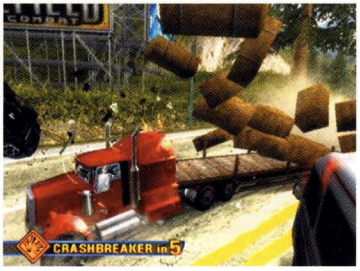
Expert
First Double Takedown - První dvojitý Takedown (dvě auta zároveň)
Two Tram Takedowns in a Race - Dva Takedowny tramvají v jednom závodě
Two Trailers Takedowns in a Race - Dva Takedowny do přívěsu v jednom závodě
Three Aftertouch Takedowns - Celkem tři Aftertouch Takedowny ve hře
20 Takedowns in a Road Rage Event - 20 Takedownů v jednom Road Rage závodě

Champion
First Triple Takedown - První trojitý Takedown (tři auta zároveň)
1500 Total Takedowns - Celkem 1500 Takedownů ve hře
15 Takedowns in a Race - 15 Takedownů v jednom závodě
40 Takedowns in a Road Rage Event - 40 Takedownů v jednom Road Rage závodě
2000 Total Takedowns - Celkem 2000 Takedownů ve hře

KŘIŽOVATKY

Tzv. Crash Junctions jsou nezávislým režimem Burnoutu 3 - jde tu o to způsobit na dané křižovatce co možná největší škodu. Dokážete všude získat zlato?

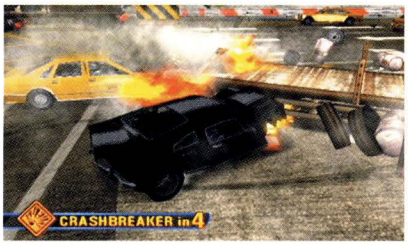
Dosáhnout podobných explozí není vůbec snadné. Přečtěte si naše tipy a možná se k něčemu podobnému také jednou dopracujete..



Pokud uvidíte náklaďák s benzínovými barely, do něj!

Jen se podívejte. To bude výplata...

I tady máte vždy za úkol získat pro některou ze tří medailí konkrétní finanční částku a jakkoliv to je někdy jednoduché, jindy to je složité. Pár tipů se tedy určitě hodí. Na úvod kamera rychle „přeletí" celou křižovatku a vy si jí podrobně prohlédněte - zajímat by vás měla především ideální cesta, kde se dobře rozjedete, místo kolize, kde sejmete co nejvíce vozů (prioritou jsou samozřejmě kamiony či autobusy), a v neposlední řadě i nejrůznější power-upy. V podstatě základním cílem je způsobit alespoň trochu slušnou škodu a současně získat čtyřnásobný násobič. Pak by vám zlatá medaile neměla uniknout. Občas je však násobič hodně dobře ukryt a je snazší se soustředit na velké poškození - jakmile se do kolize zapojí dostatečný počet vozů, můžete nechat auto vybuchnout a v letu jím pohybovat (tady se vám může ještě občas podařit sebrat nějaký power-up, nebo to napálit do dalších aut). Základním pravidlem je získat na počátku boost, najet na rampu, nasměrovat se do co největší skupiny vozů (prioritou jsou kamiony a autobusy a vůbec nejlepší je to napálit do cisterny a do chumlu mezi dvě řady aut) a přitom se soustředit na násobiče (4x nebo alespoň 2x), finanční bonusy (nejlépe zlatá či stříbrná ikonka) a zároveň se při tom vyhnout ikonce heart breakeru, která vám bonus sníží. Pokud tohle všechno splníte, po několika pokusech by neměl být problém získat zlato!



Pečlivě si prohlédněte celou křižovatku, bude se to hodit.

Klíčem k úspěchu je najít a získat čtyřnásobič skóre.

CRASH HEADLINES

Za skutečně extrémní zisk se dostanete na titulní stránky místních novin, celkem můžete získat deset novinových titulků. V tabulce vidíte jejich seznam i s tím, co je nutné provést.

BAYSIDE BLITZ! - 900 tisíc a více škody ve Waterfront Crash
DOWNTOWN DEMOLITION! - 650 tisíc a více škody v Downtown Crash
SILVER LAKE LUNACY! - 600 tisíc a více škody v Silver Lake Crash
WINTER CITY FROZEN! - 800 tisíc a více škody ve Winter City Crash
ALPINE SMASH! - 900 tisíc a více škody v Alpine Crash
RIVIERA WRECK! - 750 tisíc a více škody v Riviera Crash
GRAPE HARVEST CRUSHED! - 850 tisíc a více škody ve Vineyard Crash
GOLDEN CITY MADNESS! - 750 tisíc a více škody v Golden City Crash
DOCKSIDE RIDGE RUIN! - Milion a více škody v Dockside Crash
TROUBLE IN PARADISE! - 750 tisíc a více škody v Island Paradise Crash

BEZMOCNÍ?

MÁME PRO VÁS ŘEŠENÍ! DESÍTKY NÁVODŮ TISÍCE CHEATŮ...

V KAŽDÉM ČÍSLE NALEZNETE

Kompletní návody na každou důležitou PS2 hru. Návody jsou stručné, jasné a přehledné, vyřešíte podle nich jakýkoliv zákys a překonáte jakoukoliv překážku. Navíc je tu rozsáhlá databáze tisícovek kódů včetně stovek čerstvých na aktuální hity, díky kterým si své hry budete moci ještě více vychutnat. A pokud ani to nepomůže, v pravidelné rubrice zodpovídáme vaše dotazy, přinášíme desítky zasvěcených tipů a věnujeme se i nejoblíbenějším starším hrám. TipStation vychází čtyřikrát do roka v rozsahu neuvěřitelných 164 stran za skvělou cenu 195 korun.

15. ČÍSLO PRÁVĚ V PRODEJI

TipStation

SOUTĚŽ CONFLICT: VIETNAM

Akčních her z Vietnamu se v posledních týdnech objevilo jen několik, ale jen jednu distribuuje do obchodů CD Projekt. A proč to říkáme? Protože máme s CD Projektem skvělé vztahy a můžete tedy vyhrát jednu z DESETI originálních her *Conflict Vietnam*. Pokud jde o hru, více si o ní můžete přečíst v minulém čísle PLAY, ale teď je potřeba spíše něco jiného.

Chceme po vás tři správné odpovědi na naše otázky. Znovu připomínáme, že už nepřijímáme odpovědi poštou ani e-mailem, nýbrž výhradně přes SMS! Cena jedné SMS je pouhých šest korun (další podmínky najdete v rámečku dole na stránce) a způsob účasti v soutěži je primitivní. Stačí napsat na číslo 900 09 06 zprávu ve tvaru „PLAY VIETNAM 1X 2X 3X", kde místo posledních tří písmen patří správné odpovědi, takže pokud si například myslíte, že jsou správné samé první možnosti, pošlete nám zprávu „PLAY VIETNAM 1A 2A 3A". Celkem snadné ne? Tak do toho, uzávěrka je na konci listopadu!

1. V jakém roce vstoupila americká armáda do Vietnamu?

A. 1939
B. 1978
C. 1964

2. Jaký z následujících filmů se neodehrává ve Vietnamu?

A. Četa
B. Piti piti pa
C. Apokalypsa

3. Která z následujících zemí má komunistický režim?

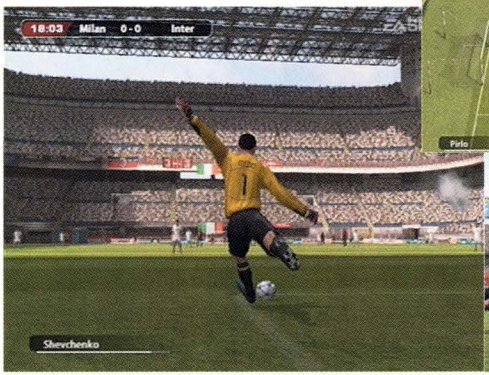
A. Severní Korea
B. Kambodža
C. Thajsko

PODMÍNKY ÚČASTI V SOUTĚŽI

SMS službu zajišťuje společnost GoNet (*www.sms.cz*), cena odchozí SMS zprávy je 6 Kč včetně DPH. Uzávěrka všech soutěží je 30. listopadu - po tomto datu budou vylosováni výherci, kteří budou kontaktováni na telefonním čísle, ze kterého SMS zaslali. Z jednoho mobilního telefonu může být zasláno do každé ze tří soutěží až deset SMS, z jednoho čísla však nelze vyhrát v každé ze tří soutěží více než jednu cenu.

SOUTĚŽ FIFA 2005

FIFA získala letos velmi obstojné hodnocení a zdá se nám být jednou z nejlepších verzí za dlouhá léta - více o našem názoru si můžete přečíst na straně 52. A my od Electronic Arts vyžebrali tři kusy tohoto fotbálku, které vyhrají ti z vás, kdo do konce září zašlou správné odpovědi na tři otázky na mobilní telefon 900 09 06, a to ve tvaru „PLAY FIFA 1X 2X 3X", kde písmeno X nahraďte u čísla každé ze tří otázek písmenem správné odpovědi, tedy buď A, B nebo C. No, vlastně je nevyhrají všichni, kdo odpoví správně, ale jen vylosování - ale za zkoušku to stojí, ne? Cena SMS je 6 korun a uzávěrka na konci listopadu - další podmínky najdete na jiném místě této dvojstránky. Hodně štěstí.



1. Jaký český útočník hrál v Itálii a zazářil na MS v roce 1990?
A. Pavel Hapal
B. Tomáš Skuhravý
C. Pavel Kuka

2. Jaký z následujících týmů nenajdete ve hře *FIFA*?
A. Sparta
B. Olomouc
C. Liberec

3. Který z následujících sportů nevychází ve sportovní sérii EA Sports?
A. Rugby
B. Americký fotbal
C. Házená

SOUTĚŽ O TRIČKA, BATERKY A PÁR HER

A na samotný závěr pro vás máme pár dalších menších cen. I když, menších není tak přesné slovo. Soutěží se o dva kusy originální hry Headhunter Redemption a tři baterky a trička s motivem hry *Shellshock: Nam '67*. Věcné ceny vyhraje devět postupně vylosovaných čtenářů, kteří správně odpovědí na tři otázky, které do konce listopadu pošlou ve formě SMS na telefon 900 09 06 a to ve tvaru „PLAY BATERKA 1X 2X 3X", kde písmeno X nahraďte u čísla každé ze tří otázek písmenem správné odpovědi, tedy buď A, B nebo C. Cena SMS je 6 korun - další podmínky najdete na jiném místě této dvojstránky. A pak už jen doufejte, že vás vylosujeme!

1. Jak se jmenuje hlavní hrdina her Headhunter?
A. Sam Fischer
B. Solid Snake
C. Jack Wade

2. Kolik her jsme recenzovali ve čtvrtém čísle PLAY?
A. 22
B. 25
C. 27

3. Jakou jinou hru chystá Guerilla, autorský tým hry *Shellshock*?
A. *Killzone*
B. *Prince of Persia 2*
C. *Vietnam: War Conflict*

PLAY

ŘEKLI JSTE SI O TO...

ZAJÍMÁ VÁS NĚCO? ZAVALTE NÁS SVÝMI ŽÁDOSTMI A OTÁZKAMI A MY VÁM DOKÁŽEME, JAK SKVĚLÍ JSME NOVINÁŘI! NEBO TO ALESPOŇ ZKUSÍME...

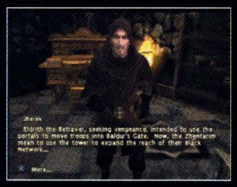
Napište svou žádost a my zařídíme zbytek!

PLAY
EuroMedia Publishing
Volarská 301/13
Praha 4 - Kunratice
148 00
redakce@playmag.cz

ČTENÁŘ — ŘEKLI JSTE SI O TO

PITRIS, E-MAIL

Chtěl bych si koupit hru, ale nevím jakou. Líbí se mi, když můžu kupovat nejrůznější zbraně, brnění, lektvary a nastavovat různé vlastnosti jako v RPG. V *Dynasty Warriors* je dobrý koseni nepřátel, ale nesnáším, když mě omezuje nějaký limit. A taky je super, když se dá hra dokončit ve dvou.



JMÉNO HRY

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2

Zbožňujeme, když můžeme takhle dobře poradit. Všechny tvé indicie jednoznačně ukazují na *Baldur's Gate: Dark Alliance 2* (recenzi najdeš v prvním čísle PLAY). Ale podobných her je docela dost, stejně se ti bude jistě líbit i první díl *Baldur's Gate* a dále snad ještě lepší *Champions of Norrath* (recenze v PLAY 2). A z dalších třeba celou sérii *Lord of the Rings* od Electronic Arts nebo aktuální *Forgotten Realms: Demon Stone* (recenze na straně 54).

ČTENÁŘ — ŘEKLI JSTE SI O TO

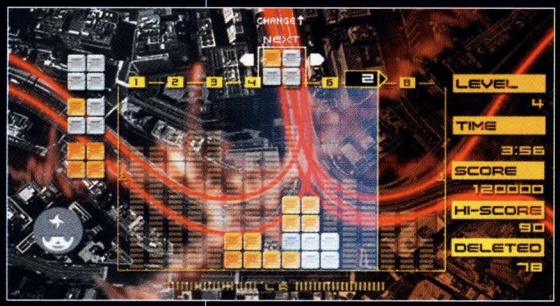
PATRIK, E-MAIL

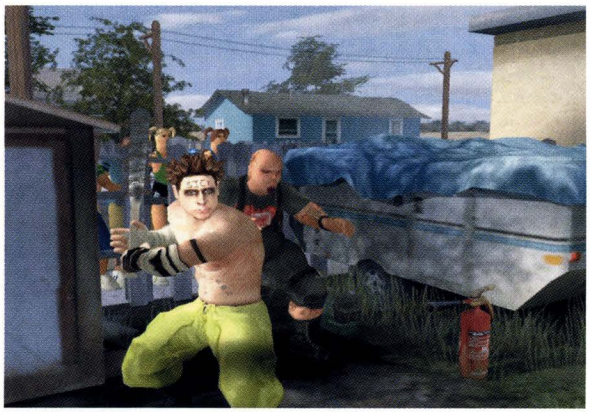
Píši vám, protože pátrám po jakýchkoliv informacích o nových hrách od podle mne největšího génia ve světě videoher - Tetsuya Mizuguchi. Nevím, jestli ho znáte, je to tvůrce prvotřídní stylové střílečky *Rez* a také *Space Channel 5*. Už jsou to starší hry a mně by zajímalo, jestli pracuje na něčem novém.

JMÉNO HRY

LUMINIES

Na nedávné Tokio Game Show právě Mizuguchi a jeho studio Q Entertainment ohlásili svou novou hru nazvanou *Lumines*. Je to celkem unikátní puzzle hra, která na první pohled vypadá jako „tetris ve vesmíru", protože má herní pole, do kterého padají „cihly". Ovšem klíčem k řešení tu je jako ve všech ostatních Mizuguchiho hrách hudba. A to nejdůležitější - *Lumines* vyjde pro PSP a je prý již ze 75% hotov, takže by se mohl do obchodů dostat poměrně brzy.





ČTENÁŘ — ŘEKLI JSTE SI O TO

ANDREJ LENCSÉS, E-MAIL

Nemáte náhodou nějaké nové informace o nejnovějším díle série *WWE* a o *Backyard Wrestling 2*? Jsem velký fanoušek wrestlingu a na tyhle dvě hry se hodně těším.

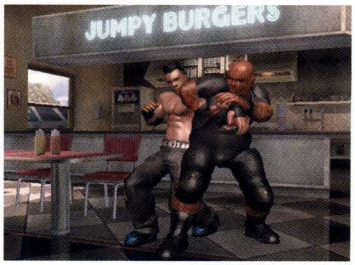
JMÉNO HRY

BACKYARD WRESTLING 2

Co se týče *Backyard Wrestlingu 2* (obrázek nahoře), vychází právě v těchto dnech, takže upaluj do obchodů - je takovým volnějším zpracováním wrestlingu a skvělé je, že technologie umožňuje kompletní zničení všeho, co stojí v cestě mezi tebou a protivníkem. Zdá se, že i boj bude hodně propracovaný. A co se týče nové *WWE* (obrázky dole), kromě názvu *Smackdown! Vs Raw* toho zatím moc nevíme, ačkoliv to má vyjít už koncem listopadu. Šušká se hlavně o masivní online podpoře.

Určitě se ale dočkáme vylepšeného režimu Create-A-Wrestler, kde prý bude mít každá z postav o 20% více polygonů než dosud (nás už ty polygony moc neberou, ale je fakt, že to bude alespoň hezčí...) a zábavný bude určitě i režim Create-A-Pay per view, kde si budete moci vytvořit svou vlastní soutěž zcela od podlahy - pravidla, zbraně, ring, rozhodčí atd.

Více v tuhle chvíli nevíme. Obě firmy (Eidos i THQ) jsou u nás zastoupeny, takže by se snad hry měly dostat do prodeje, ale zájem se kromě pár fajnšmekrů, jako jsi ty, neočekává velký, takže raději neváhej.



DOPISY

DEJTE NÁM VĚDĚT, ŽE TAM JSTE! POKUD VÁŠ DOPIS OTISKNEME, VYHRAJETE HRU! JE TO SNADNÉ!

JEŠTĚ VÍCE DRBŮ

PLAY čtu od začátku do konce a líbí se mi celý, ale ze všeho nejvíce mám rád nejrůznější drby a fámy, o kterých píšete zejména v novinkách. Zajímalo by mne, jak se podobné informace dozvídáte?

JARDA PROŠEK, E-MAIL

Spoustu drbů lze samozřejmě najít na internetu, ale tam je třeba velmi pečlivě přemýšlet nad tím, co je výmysl nějakého škodolibého novináře z podřadné stránky, který chce jen získat čtenáře, a co má skutečně nějaký pravdivý základ. Přesto ty nejzajímavější informace pocházejí s rozhovorů s ostatními novináři (především kolegy v Británii a Americe, kteří jsou přímo u pramene) a samozřejmě i při rozhovorech s vývojáři či vydavateli. Občas se dokonce stává, že o nějaké hře víme velmi dlouho dopředu, ale bohužel jsme vázáni velmi přísnou smlouvou o mlčenlivosti, takže nemůžeme nic prozradit. Nedokážeš si představit, jaká nám to působí muka...

PSP3... COŽE?

Díky moc za váš článek o PSP, který mi objasnil všechno, co jsem o přenosné PlayStation chtěl vědět. Mám ale jednu otázku. Hraju hry spíše doma a já sám se daleko více těším na PlayStation 3. Jenže teď se veškerá pozornost upírá na PSP, takže mám obavy, zda to neznamená nějaké zpoždění PS3, na jejíž vývoj Sony nebude mít dost času. Myslíte si, že Sony pracuje na PS3 v tichosti, nebo se momentálně soustředí hlavně na PSP? Díky.

HONZA, E-MAIL

Sony bezpochyby pracuje na obou systémech, ale je třeba si uvědomit, že PSP je momentálně hlavním želízkem v ohni a je třeba ji uvést na trh a patřičně medializovat. Proto Sony zjevně nechce obracet pozornost na PS3 a to koneckonců i z důvodu, že by tím mohla ohrozit prodejnost PS2. Už dříve bylo potvrzené, že nám Sony poprvé PlayStation 3 představí příští rok v květnu na E3, ale nečekej její vstup do obchodů dříve než o Vánocích roku 2006. A to je spousta času. Dozvíme-li se nějakou zajímavou informaci, určitě se o ní podělíme, ale v tuto chvíli nás zajímá především PlayStation 2.

GTA 3..4..5..6

Na úvod musím předeslat, že se na *San Andreas* neskutečně těším a počítám dny do jejího vydání. A to je právě problém - ať už bude sebedelší, za měsíc (maximálně za dva) jí dohraju. A co pak? Zase absťák a dva roky čekání? Je fajn, že bude velká, ale daleko raději bych byl, kdyby vycházely menší hry po roce, tak jako *GTA 3* a poté *Vice City*, nebo dokonce ještě menší po půl roce. Jednou se toho třeba dočkáme na internetu, kde si budeme každý měsíc za 200 korun stahovat kolekci pěti úrovní. Příběhu to možná nepomůže, tam je dobrá určitá komplexnost a dostatečná délka, aby šel rozvinout, ale určitě víte, kam mířím. Nesnáším dva roky čekání. No ale možná je problém někde jinde - že je totiž *San Andreas* tak jedinečná, že se jí za dva roky nikdo ani vzdáleně nepřiblíží.

JOSÉ, E-MAIL

Na obou tvých teoriích je kus pravdy. I my to tak cítíme a i my nenávidíme čekání. Ale ono k těm hezkým věcem tak trochu patří a o to více si jich pak vážíme. Ale k čertu, co to plácáme!? Kdyby vycházel každý měsíc nový a nový díl *GTA*, byli bychom nejšťastnější lidi pod sluncem!

GTA NE

Asi jsem jediný váš čtenář, ale *GTA San Andreas* mě neláká a určitě si jí nekoupím. Ptáte se proč? Oba předchozí díly jsem si koupil, ale někde v polovině jsem bohužel zakysl a nedostal se dál - cheaty ze zásady nepoužívám, takže jsem skončil. Můžete se mi smát, že jsem nejhorší hráč v republice, ale na věci to nic nemění. Druhá věc je, že příliš nechápu ten humbuk kolem tloustnutí, oblékání, stříhání vlasů atd. To mají být nějací *Sims*, nebo co? Myslel jsem, že jde o akční hru, proboha... takže si to všichni užijte, ale mě do toho prosím netahejte!

LUDĚK ZÍCHA, PRAHA 8

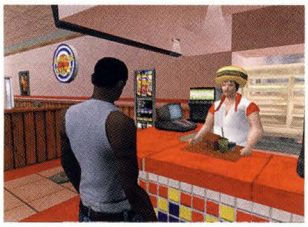
Proč ne, je to tvoje právo. A když jsme u toho, určitě nejsi sám. S *GTA* měla problémy spousta lidí, ale ti, co se do toho pustili s vervou, obvykle překážku překonali - neuvěřitelná rozmanitost různých řešení jim v tom pomohla. Ale proti gustu... pokud jde o modifikovatelnost, Rockstar několikrát zdůraznil, že tohle všechno je jen „možnost" a tedy že se bez toho budeš moci klidně obejít a vykašlat se na to. Podstatné ale je, že to není jen o tvorbě hezké postavičky, ale že všechny tvoje kroky budou ovlivňovat hratelnost. A to se nám jeví jako geniální nápad. Ale proti gustu...

BUDOUCNOST PLAY

Hltám každé vaše číslo, ale máte jen sto stran a vycházíte jednou za dva měsíce. Zajímala by mne budoucnost vašeho časopisu. Chystáte se stát měsíčníkem, změníte formát na běžnou velikost, přidáte nějaké DVD s demy nebo alespoň filmečky? Tohle všechno by mne potěšilo, ale v zásadě vás mám rád už takové, jací jste. Jen mi prosím nezkrachujte. Také by mne zajímalo, zda budete psát o PSP, či plánujete vydávat úplně nový časopis.

DAVID R., LIBEREC

Situace časopisu je výborná, díky za optání! Vychází páté číslo, prodejnost je uspokojivá a změnami se zabýváme dnes a denně. Bohužel zatím naše časové plány nemůžeme odhalit, snad jen, že naší prioritou je měsíční periodicita a posléze zřejmě i běžný formát - rádi bychom toho však dosáhli při zachování nízké ceny, což není snadné. Pokud jde o PSP, o přesné podobě ještě není rozhodnuto, ale minimálně zpočátku, než se PSP patřičně rozšíří, hodláme o PSP informovat přímo v PLAY.



NA ÚVOD

HONZA

V redakci se jako „mor" šířil *Burnout 3* a s ním i síťový adaptér. Většina z nás už je připojena k internetu. A co na to říkáte vy? Chystáte se připojit se k internetu? Pomůže nová verze PS2, ve které už je síťový adaptér zabudován a není tedy třeba nic dokupovat? Možná máte patálie s rychlým připojením k internetu, možná je to pro vás stále ještě příliš drahé. Určitě nám ale napište svůj názor. Pokud jde o nás, online multiplayer je budoucností videoher.

KAŽDÝ DOPIS

Presto CS COMPUTER

Každý dopis, který otiskneme na této stránce (a vůbec nevylučujeme rozšíření prostoru o další stránku), bude oceněn hrou, kterou nám věnovali naši kámoši v Presto CS. Takže pište. Nejde vůbec o to, zda nás pochválíte nebo zkritizujete - jde hlavně o to, aby měl dopis hlavu a patu, byl vtipný nebo čtivý a především byl potenciálně zajímavý i pro ostatní čtenáře. Tak do toho...

PLAY
EuroMedia Publishing
Volarská 301/13
Praha 4 - Kunratice
148 00
redakce@playmag.cz

FILMY ROKU

Anglický pacient, Den nezávislosti, Eraser, Fargo, Lid vs. Larry Flint, Mission: Impossible, Od soumraku do úsvitu, Romeo & Julie, Skála, Šeptej, Trainspotting, Twister, Vřískot, Zapomenuté světlo

PÍSNĚ ROKU

Born Slippy (Underworld), *Country House* (Blur), Firestarter (Prodigy), *Ironic* (Alanis Morissette), *Macarena* (Los Del Rio), *Televize* (Chaozz), *They don't care about us* (Michael Jackson), *Until it sleeps* (Metallica)

HARDWARE

■ Sony uvádí na japonský trh černou Yaroze PlayStation, určenou pro programování jednoduchých her. I přes vysokou cenu je mezi amatérskými vývojáři velmi oblíbená.

■ V červnu uvádí Nintendo na japonský trh svou konzoli Nintendo 64. Během prvního dne se jí prodává 300 tisíc kusů, přičemž k prakticky každé se prodala i hra *Super Mario 64*. Ve Spojených státech má N64 premiéru v září. Konzole byla poprvé ohlášena již v roce 1993 pod názvem Project Reality, později byla známá pod názvem Ultra 64.

■ V listopadu je v Japonsku poprvé uveden do prodeje legendární Tamagotchi, virtuální zvířátko. Hra ve tvaru přívěšku na klíče se záhy rozšířila do světa a dodnes jsou vydávány nejrůznější zdokonalené variace.

DUKE NUKEM 3D

Vyšel ve stejném roce jako legendární *Quake*, který byl technologicky o několik let napřed. Ale přesto zůstal *Duke Nukem 3D* dodnes nepřekonán (pro pořádek: *Duke Nukem* hry z PSone jsou proti tomuhle kousku děsivé). Charisma hlavní postavy, hratelnost prošpikovaná humorem a nápady, geniální multiplayer. Tohle je kult! Jen škoda, že jsou 3D Realms takoví loudové a už více než šest let se lopotí s pokračováním nazvaným *Duke Nukem Forever*. A nevypadá to, že by vyšel dříve než na konci příštího roku. A bohužel ještě navíc jenom na PC.

CRASH BANDICOOT

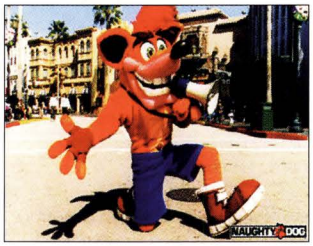
SLAVNÁ CHLUPATÁ ORANŽOVÁ PŘÍŠERA

Podívejte se do tabulky dolů, jeden skvost vedle druhého. Tomb Raider, Soul Blade, Resident Evil... z této sestavy se jeden významný titul nevybírá snadno, takže jsme tentokrát dali přednost sympatiím hlavního hrdiny. Což zcela jednoznačně udělalo vítěze z Crashe Bandicoota, legendárního plošinovkového dobrodruha, který je tu s námi dodnes. A to, že trochu zestárnul, vůbec nic nemění na jeho slavné minulosti.

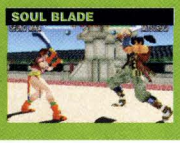
Ta je spojena výhradně s losangeleským studiem Naughty Dog, která už koncem roku 1994 začala pracovat na vývoji plošinovkové hry s cestováním časem a vědci zkříženými s dinosaury. Hra vychází v srpnu roku 1996, získává výborné kritiky a postupem času se jí na celém světě prodají dva miliony kusů. Podle očekávání následuje ještě lepší druhý díl a rovněž excelentní trojka. Celkové světové prodeje trilogie přesáhly desetimilionovou hranici, nejúctyhodnějším výkonem je však milion prodaných exemplářů v pro americké a evropské vývojáře jinak neprodyšně uzavřeném Japonsku - Crashovi se to daří jako vůbec první hře v historii. Naughty Dog později vytvořil ještě (rovněž fantasticky úspěšný) motokárový simulátor Crash Team Racing, ale s přechodem na PlayStation 2 se pustil do „výchovy" zbrusu nové postavičky Jaka, se kterým slaví podobný úspěch.

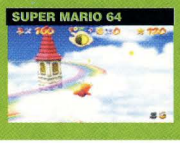
Další vývoj série už možná znáte - práva pak od Sony odkoupil jiný vydavatel a další díly už jsou vyvíjeny jinými studii. Ne snad že by byly vysloveně špatné, ale kouzlo první trilogie a jedinečnou hratelnost, kterou jí vtiskl Naughty Dog, už zkrátka nemají.

Crash Bandicoot je společně se Spyro the Dragon plošinovkovým symbolem PlayStation a společnými silami dokázali porazit Nintendo na jeho vlastním hřišti. Crash Bandicoot je geniálně vymyšlená postava, ovšem kouzlo úspěchu jeho prvních her se skrývá především v jednoduchosti. Není to tak dávno, co jsme si PS1 verze znovu v redakci zahráli. A věřte, že i po osmi letech nás skvěle pobavily. ■



TAKÉ VYŠLO V ROCE 1996





Události 1996: ■ Šachový počítač Deep Blue poprvé poráží Garryho Kasparova ■ Česká republika získává stříbrné medaile na ME ve fotbale ■ Rapper Tupac Shakur zastřelen ■ Na trh je uvedena první televize standardu HDTV ■ Göran Kropp slezl bez kyslíku Mount Everest poté, co tam dojel ze Švédska na kole.

T3 TECHNOLOGIE TŘETÍHO TISÍCILETÍ

Sexy časopis o moderní technice a špičkových hračkách

SOUTĚŽ: O ZIMNÍ BUNDY A ZIMNÍ PNEU

VOLÁNÍ DO BUDOUCNOSTI

Mobilní telefony zažívají nebývalý rozmach — může za to zejména neustále rostoucí množství nových funkcí. Otázkou zůstává, kam až tento vývoj bude pokračovat...

PRÁCE V KANCELÁŘI? NIKDY!

Pokud se nejmenujete Rotschild nebo Kožený, pravděpodobně vám nezbývá než trávit podstatnou část dne prací. Nemusíte se ale zavírat v kanceláři...

JDEME DO ŠESTKY!

Už máte po krk zubatých okrajů, které vám hyzdí fotky z dovolené? Pozvedněte úroveň svých snímků s těmito šestimegovými fotoaparáty.

V 61. ČÍSLE JEŠTĚ NAJDETE:

HP IPAQ RX3715

FRIENDLY ROBOTICS RV 400

SIEMENS S65

PLUS! Jak...

- JAK MAXIMÁLNĚ VYUŽÍT BLUETOOTH A iPOD
- JAK SI VYTISKNOUT DIGITÁLNÍ FOTKY

V PRODEJI OD 4. ŘÍJNA

PŘÍŠTĚ

JAK III: RENEGADE

Všechny ostatní už jsme hráli. Zbývá jen jedna. Stane se právě *Jak 3* nejlepší plošinovkou roku 2004?

METAL GEAR AC!D

Rozsáhlé preview z dalšího příběhu Solida Snakea, tentokrát ovšem na PSP a v tahové verzi.

PŘEHLED HER 2005

Přehled her, které nás čekají v příštím roce. To nejlepší z roku 2005? Bude lepší než ten letošní?

RECENZE

PREVIEW

TÉMA

» PŘÍŠTÍ ČÍSLO «
V PRODEJI
8. PROSINCE 2004

GRAN TURISMO 4 EXKLUZIVNÍ RECENZE

PLUS! RECENZE VŠECH ZÁSADNÍCH PŘEDVÁNOČNÍCH HER!
GTA SAN ANDREAS, KILLZONE, PRINCE OF PERSIA 2, MORTAL KOMBAT: DECEPTION, GETAWAY: BLACK MONDAY A ŘADA DALŠÍCH...

PLAY

VYDAVATEL A REDAKCE
EuroMedia Publishing
Volarská 301/13
148 00 Praha 4 - Kunratice
redakce@playmag.cz

EuroMedia PUBLISHING

VÝKONNÝ ŘEDITEL
Jaroslav Krulich

ŠÉFREDAKTOR
Jan Modrák
janm@playmag.cz

EDITOR NOVINEK
David Dovole

EDITOR TÉMAT
Marek Klučka

EDITOR PREVIEW A RECENZÍ
Petr Stránský

DÁLE SPOLUPRACOVALI
Alena Klaudová
Lukáš Kolínský
Viktor Bocan
Jiří Feřtek
Tomáš Zvelebil
Milan Jablonský
Jakub Holý

PŘEKLAD PŘEVZATÝCH MATERIÁLŮ
Ladislav Nagy
Dimitris Sianos
Luděk Zadražil
Petr Bílek

JAZYKOVÁ ÚPRAVA
Alena Klaudová

GRAFICKÁ ÚPRAVA A SAZBA
Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal
Pavel Řezáč

INZERCE
Jaroslav Krulich
krulich@empublishing.cz
David Dovole
dovole@empublishing.cz

DISTRIBUCE
Jitka Kurellová
kurellova@omegagroup.cz

PŘEPLATNÉ ČR
SEND Předplatné,
P.O.Box 141, 140 21 Praha 4
tel.: 267 211 301, 302, 303

CENA VÝTISKU
85 Kč

ISSN: 1214 - 5742

ORIGINÁL VYDÁVÁ
Highbury entertainment ltd,
Paragon House,
St Peter's Road, Bournemouth
Dorset BH1 2JS
Tel: +44 (0) 1202 299900
Fax: +44 (0) 1202 299955
Web site: www.paragon.co.uk
Šéfredaktor: Nick Jones

HIGHBURY

VIDEO DOMÁCÍ KINO

KAŽDÝ MĚSÍC U VAŠEHO PRODEJCE TISKU

DVD ZDARMA! SAMUEL L. JACKSON - ŠÍLENEC

VIDEODOMÁCÍKINO

DVD ZDARMA

WWW.VIDEOMAG.CZ ŘÍJEN 2004 ČÍSL

KONEC KAZET SE B

ŽHAVÁ NOVINKA

PANASONIC DMR-E500H

Česká premiéra DVD rekordéru s 400GB harddiskem

TEST

LCD TELEVIZORY S 30 - 32" OBRAZOVKOU

Jsou alternativou k rozměrnějším plazmám?

TEAC AG-10D a DV-7D

Komponenty s výborným poměrem ceny a výkonu

JVC EVERIO

NAHRÁVÁ VE ŠPIČKOVÉ KVALITĚ NA PAMĚŤOVÉ KARTY

NAJDETE V NĚM INFORMACE O NOVINKÁCH, PROFILY A TESTY PŘÍSTROJŮ SOUČASNÉ AUDIOVIZUÁLNÍ TECHNIKY, DOSTATEK PROSTORU BUDE VĚNOVÁN I „POTRAVĚ" PRO VAŠE PŘEHRÁVAČE - TEDY FILMOVÝM NOVINKÁM VYCHÁZEJÍCÍM NA DVD I KAZETÁCH VHS.

NEZAPOMEŇTE TEDY:
VIDEO DOMÁCÍ KINO
PRÁVĚ V PRODEJI

DVD RECENZE

TRÓJA

Historický velkofilm z období trójské války

DVD RECENZE

KILL BILL 2

Tarantinova akční režie finišuje na DVD

DVD RECENZE

SHREK 2

Zelený obr opět baví malé i velké diváky

OMEGA
ŘÍJEN 2004
RÁZNÁ CENA
195 KČ ČÍSLO 09
3 77213 350015 11

fun,
anyone?
PlayStation 2

„Máš na mě, srabe?!“

PlayStation®2
JEN ZA 4990 Kč

www.playstation.com www.playstation.sony.cz